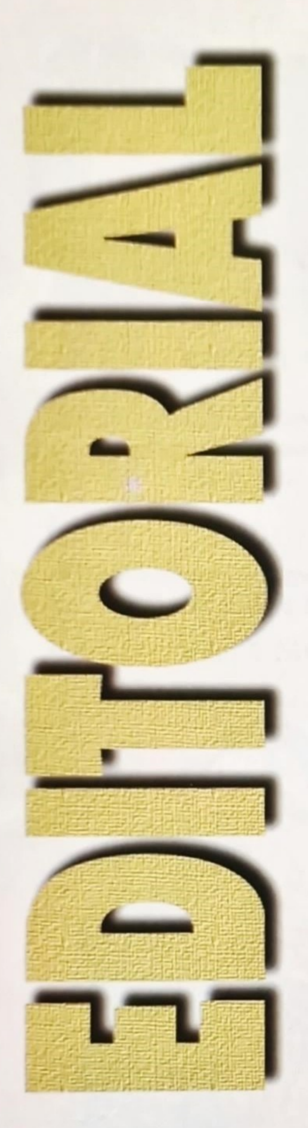

OK PC
695 ptas.
revista de videojuegos de PC Año V • Nº 54
JUEGO COMPLETO
BOPPIN
Versalles 1685
PASARELA
• Tomb Raider
• Magic The Gathering
• Warwind
• Virtua Cop
• Firo & Klawd
• Absolute Pinball
...EN PROYECTO
• Grand Prix Manager 2
• Thunder OffShore
• UEFA 96/97
... ADEMÁS
Cursos de Warcraft 2 y Duke Nukem 3D, Internet y los mejores trucos
Y LA SOLUCION DE...
• Touché • Buried in time •
LARPRESS, S.A.
00054
8 414090 201261



MIRA LO QUE TE HAS ESTADO PERDIENDO
Sound Blaster
3D BLASTER PCI
La nueva tarjeta gráfica 3D Blaster PCI eleva la experiencia de juego sobre plataformas PCI a una nueva dimensión de imágenes tan realistas, que hará que tus ojos salten de sus órbitas. Se acabaron los gráficos pixelados y la reproducción de video a trompicones. La 3D Blaster PCI permite el máximo realismo tridimensional a pantalla completa y a todo color para la más rica, nítida e hipnotizante experiencia de entrenimiento que puedas imaginar. Combínala con la increíble Sound Blaster 32 y no darás crédito a tus ojos... ni a tus oídos. La compatibilidad de la 3D Blaster PCI deja a sus rivales fuera de competición, incluyendo soporte para librerías de aceleración exclusiva de juegos tales como Direct3D™, DirectDraw™, CGL y Speedy3D.
Mayoristas autorizados: Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.
3D BLASTER PCI
4MB PCI BUS
La última experiencia en juegos en 3D
Ya son más de 40 juegos, de entre los mejores y más recientes, que aprovechan las ventajas que ofrece la 3D Blaster PCI. Y cuatro de ellos vienen de regalo con la tarjeta: Quake™, Flight Unlimited™, Battle Arena Toshinden™ y Rebel Moon™. Mantén los ojos bien abiertos para no perderte lo que está llegando. Visita nuestra zona de juegos en "Creative Zone" (www.creativelabs.com), el rincón de los jugadores más osados.
Si deseas recibir más información envía tus datos a: Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern
Nombre
Apellidos
Dirección
Código Postal
Población
OKPC/3D
SIDE ART 96



NUEVAS TECNOLOGIAS

Hoy en día existe una gran expectación por saber cuál será el soporte más utilizado en los próximos años para almacenar todo el software de consumo y datos. Hace unos años parecía que con los discos magneto-ópticos se solucionarían todos los problemas de almacenamiento de los usuarios, pero al ser un soporte regrabable, caro y lento no es precisamente el mejor sistema para que los distribuidores vendan su software.

La opción más utilizada hoy en día es el CD-ROM, incluso hay casos en este soporte se utiliza con apenas unas "megas" de información. El CD-ROM es hoy por hoy el sistema más barato y fiable para transferir información en grandes cantidades: no se raya, caben más de 600 Mb, no se puede copiar fácilmente, salvo que se disponga de hardware adicional, y es muy rápido, más incluso que muchos discos duros en el caso de los últimos CD-ROM de 16x velocidad. La moda del CD ha llegado a tal límite que hay hasta escasez de discos vírgenes y las grabadoras han bajado a unos precios tan ajustados que, de seguir así, pueden acabar utilizándose más que los disquetes, ya que pueden llegar a valer incluso menos dinero con el tiempo. Esto, por supuesto, es una exageración, pero hay que reconocer que cada día se utiliza menos la disquetera de nuestro PC.

Ultimamente está pisando fuerte una nueva forma de almacenamiento masivo: el DVD. Este soporte puede almacenar mucha más información que los CD-ROM convencionales, e incluso es compatible con estos. El DVD puede almacenar una película doblada a varios idiomas, un juego localizado para varios países y, en general, todo lo que deseemos. El soporte parece perfecto porque de nuevo se pone una traba a la copia ilegal de software y se abaratan costes de producción. Imaginaos el juego *Phantasmagoria* en un sólo DVD en vez de en siete CD-ROM. Estoy seguro de que en los próximos meses empezará a introducirse masivamente este nuevo sistema de almacenamiento, tal y como lo hizo el CD-ROM poco a poco hace unos años, y yo me pregunto... ¿qué utilizaremos dentro de 10 años en nuestros PC's?





Director: Enrique Maldonado Rollizo.
e-mail: *enriquem.okpc@mail.ddnet.es*
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
e-mail: carlosfm.okpc@mail.ddnet.es
e-mail: *angelfco.okpc@mail.ddnet.es*
Colaboradores: Julián Pérez, Fernando Pertierra, Javier Toledo, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Filmación D y D, S.L.
Director Comercial: Alberto Izquierdo.
Publicidad Madrid: Esther Lobo
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias.
C/. Casanova 36, 4º-3º.08011 Barcelona.
Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.
Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones:
Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha.
Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36
28016 Madrid, España
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92
Printed in Spain 1-97.
Distribuye: COEDIS, S.A. Ctera Nacional II, Km 602,5.
C.P. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en Argentina Capital:
Ayerbe, Interior: DGP
Distribuidor en Chile:
Iberoamericana de Ediciones, S.A.
C/Leonor de la Corte, 6035. Quinta Normal
Santiago de Chile
Tel.: 774-82-87 y 774- 82-88. Fax: 774-82-89
Importador exclusivo Cono Sur:
CEDE, S.A. (Cia Española de Ediciones, S.A.)
Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires, Argentina
Importador Mexico:
CADE, S.A. C/Lago Ladoga Nº 220
Colonia Anoahuac
Delegación Miguel Hidalgo
CP 11320 Mexico D.F.
Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

SUMARIO

6 INSTRUCCIONES BOPPIN

Ayuda a Yeet y Boik en su extraña misión de rescatar a los malvados de los videojuegos que han sido raptados, acabando con la diversión de miles de personas.

8 CONTENIDO DEL CD-ROM

Las demos más importantes de este mes son: *Death Rally*, *Bedlam*, *Versalles 1685*, *Cryp Night*, *G-Nome*, salva-pantallas de *Fyro & Klawd*, el genial vídeo de *Phantasmagoria 2*.

12 NOTICIAS

18 INTERNET PRACTICO

HARD TECH

20 *PC FLIGHT FORCE*: Un conjunto de joysticks perfecto para utilizar en los simuladores de aviones.

22 *SIDE WINDER*: El pad más completo del mercado actual.

EN PROYECTO

24 CAPTAIN QUAZAR, HARIBOY'S QUEST, TROPHY BASS 2

26 CONCURSO MUPPETS

28 GRAND PRIX MANAGER 2, GRAND THIEF AUTO

29 N.B.A. 97, U.E.F.A. 96/97

30 K.K.N.D., TANKTICKS

32 NEVERHOOD, THUNDER OFFSHORE

34 CONCURSO PHANTASMAGORIA 2

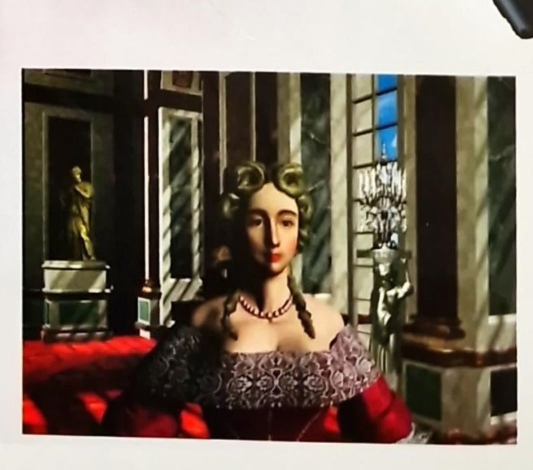
PASARELA

36 VERSALLES 1685

Una aventura de misterio en la Francia del siglo XVII.

42 TOMB RAIDER

¿Cuán dulce puede ser una de las mujeres más duras dentro de unas ruinas mayas llenas de peligros?



48 MAGIC THE GATHERING
El juego de cartas que tanto éxito ha tenido entre todos los aficionados al rol y que ahora ha sido trasladado al ordenador para deleite de todos los jugones.

52 WAR WIND
54 CYBERGLADIATORS
56 VIRTUA COP
58 BEDLAM
60 HUNTER HUNTED
62 GENDER WARS
64 EVIDENCE
66 PAGE MASTER
68 NECRODOME
70 FIRO & KLAWD
72 INTRUDER
74 N.H.L. 97
76 ABSOLUTE PINBALL
78 WIZARDRY GOLD
80 DRASCULA
81 DUCK CITY
82 NBA FULL COURT PRESS
83 BLAM! MACHINEHEAD
74 F1 MANAGER
85 FRAGILE ALLIANCE
86 ALIEN TRILOGY



CURSOS

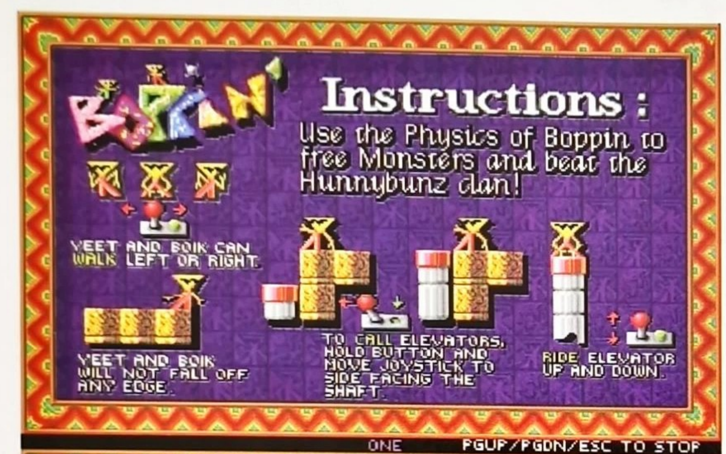
88 WARCRAFT 2
90 DUKE NUKEM 3D
92 NOVEDADES
98 TRUCOS

SOLUCIONES

100 TOUCHE
104 BURIED IN TIME
110 CORREO
112 ZONA NEUTRA
114 HITS

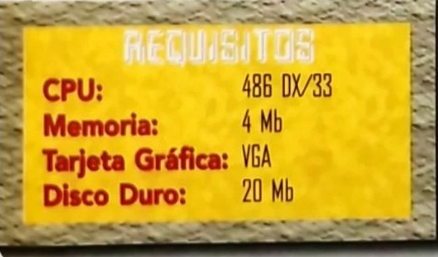


INSTRUCCIONES PARA EL BOPPIN



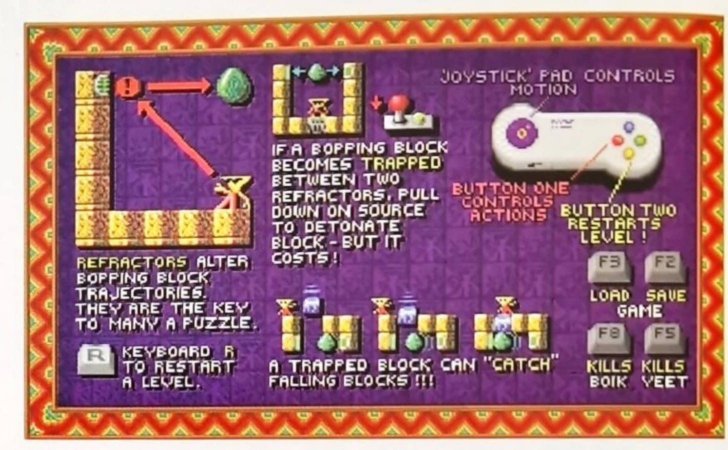






REQUISITOS

CPU:	486 DX/33
Memoria:	4 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Disco Duro:	20 Mb



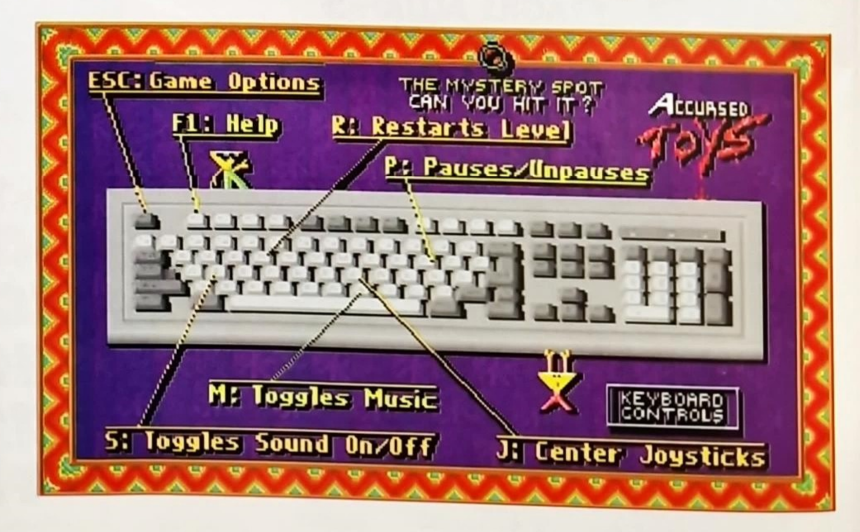
El universo de los videojuegos está en peligro. Todos los enemigos, marcianos, robots malvados, científicos locos, bacterias inmundas y demás escoria han desaparecido sin dejar ni rastro. Todos los héroes de las máquinas recreativas se han unido en una urgente reunión para ver si se puede solucionar tan grave situación. Al final, todos han llegado a la conclusión de que hay que liberarlos de su prisión.

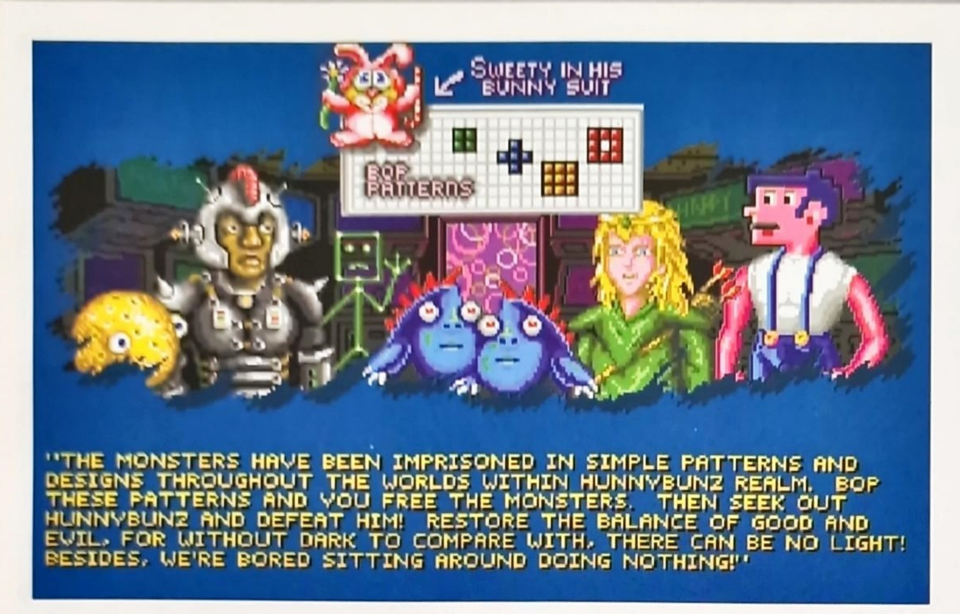
Yeet y Boik, dos de los personajes más queridos por todos, se han ofrecido como voluntarios, ya que su experiencia en los juegos de inteligencia los convierten en los idóneos para realizar la misión.

Así, los dos hermanos tendrán que adentrarse en cientos de escenarios, dentro de los cuales tendrán que demostrar su habilidad uniendo piezas de una misma clase para hacerlas desaparecer y así liberar a los malos de los juegos.

EL SISTEMA DE JUEGO

En *Boppin* vais a encontraros ante cinco episodios diferentes, repletos de niveles





en los que tendrás que hacer desaparecer las diferentes piezas que hay. Para ello, primero las recogerás del lugar donde se generan para, a continuación y apuntando bien, hacerlas coincidir para que desaparezcan. Al principio puede parecer muy sencillo, pero más adelante veréis cómo la cosa se va complicando hasta el punto de que tendrás que empezar a calcular carambolas para hacerlos chocar ya que no hay un camino directo.

Aunque el objetivo principal es liberar la pantalla de piezas, tenemos otro secundario que, sin embargo, es muy importante para nosotros ya que podrá reportarnos gran cantidad de puntos y es liberar a los enemigos de los juegos. Para ello, tendremos que ir con cuidado a la hora de hacer desaparecer los bloques y hacerlo de manera que lo hagan con formas geométricas, pues de otra manera no saldrá ninguno.

Las piezas se van generando cíclicamente, por lo que habrá alguna ocasión en la que una no nos sirva y tengamos que prescindir de ella. Para ello nos colocaremos en la zona de generación y pulsaremos hacia abajo. Tened mucho cuidado ya que esto resta puntos y, si en alguna ocasión llegaseis a cero, perderíais una de las escasas vidas.

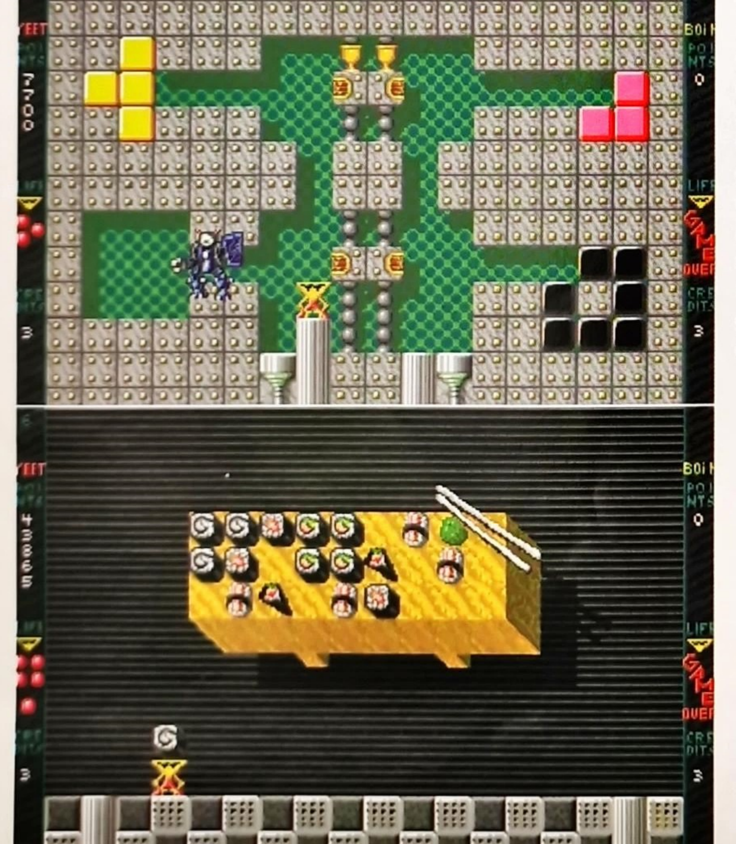
La pérdida de vidas puede producirse por varios motivos. El primero por hacer coincidir piezas diferentes; la segunda, porque un bloque lanzado por nosotros se vaya por la parte superior de la pantalla o se estrelle en el suelo; y la última, por la anteriormente mencionada de los puntos.

Vas a poder disfrutar con un amigo tuyo, uno controlando a Yeet y otro a Boik, gracias a la opción de dos jugadores, pudiendo así colaborar y haciendo más fácil la labor.

POSIBLES ACCIONES Y TECLAS

Yeet y Boik van a poder realizar numerosas acciones para moverse por los diferentes escenarios:

- Movimiento izquierda o derecha: teclas del cursor, direcciones del pad o del joystick.
- Llamar a un ascensor: botón de acción, e izquierda o derecha.
- Mover el ascensor: arriba y abajo en las teclas del cursor, pad y joystick.
- Hacer desaparecer una pieza: hacia abajo en el lugar donde se generan.
- Activar/desactivar música: M.
- Activar/desactivar sonido: S.
- Centrar el joystick: J.
- Pausa: P.
- Volver a empezar con un nivel: R.
- Ayuda: F1.
- Menú de opciones: ESC.
- Cargar una partida: F3.
- Guardar una partida: F2.
- Matar a Yeet: F5.
- Matar a Boik: F8.





Contenido del CD-ROM

Mes a mes en OK PC os ofrecemos junto con el juego completo una amplia selección de demos y shareware que estamos seguros que os tendrán informados sobre la calidad del software que sale cada día y os ayudará a escoger con mayor seguridad ese juego que tenéis preparado comprar en un futuro.

EN LAS SIGUIENTES P GINAS ENCONTRAR S UNA BREVE DESCRIPCI N DE CADA UNA DE LAS DEMOS QUE APARECEN EN EL CD-ROM DE ESTE MES. EL NAVEGADOR ADOPTA LA FORMA DEL SALPICADERO DE UN COCHE, SIENDO LOS EXTREMOS DEL VOLANTE, LA LLAVE DE CONTACTO Y LOS PEDALES LOS PRINCIPALES COMPONENTES. PARA LOS QUE QUER IS IR DIRECTAMENTE A LAS DEMOS QUE MAS OS INTERESEN PONEMOS EN LAS SIGUIENTES PAGINAS SU NOMBRE, REQUERIMIENTOS Y DIRECTORIO EN EL QUE SE ENCUENTRAN LOCALIZADOS EN EL CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

En Windows 95 el CD-ROM es autoejecutable. Si quieres acceder al disco sin el navegador pulsa el botón derecho sobre el icono de tu unidad de CD-ROM del menú Mi PC. Si tienes Windows 3.1 ejecuta el programa D:\OKPC\OKPC.EXE, si tu unidad de CD-ROM no es la letra D, cámbiala por la que corresponda.. El navegador de OK PC no instala ningún archivo temporal en tu disco duro por lo que tras usarlo tu Windows seguirá intacto sin los problemas habituales de archivos DLL en tu directorio WINDOWS\SYSTEM.

SERVICIO TECNICO

Si tienes cualquier problema con el CD-ROM de este mes puedes contactar con nuestro servicio técnico en el teléfono: (91) 457 91 91 de lunes a viernes de 4:30 a 7:00 de la tarde. También pudes escribir a nuestra dirección habitual:

OK PC
Plz República del Ecuador 2, 1B
28016 Madrid

PARTICIPA CON OK PC

Mes a mes publicamos en los subdirectorios NIVELES y LECTOR las aportaciones recibidas por nuestros lectores,. Si quieres que tus programas shareware aparezcan en el CD-ROM de la revista puedes enviarlos especificando el sobre:

"OK Shareware"

junto con tu señas, o direción e-mail, por si necesitamos ponernos en contacto contigo.

DEMOS:

BEDLAM

CD-ROM: BEDLAM\BEDLAM.EXE

486 DX2/66 8 Mb RAM



Aquí está la demo de este maravilloso juego. Funciona con Windows 3.x y Windows 95.

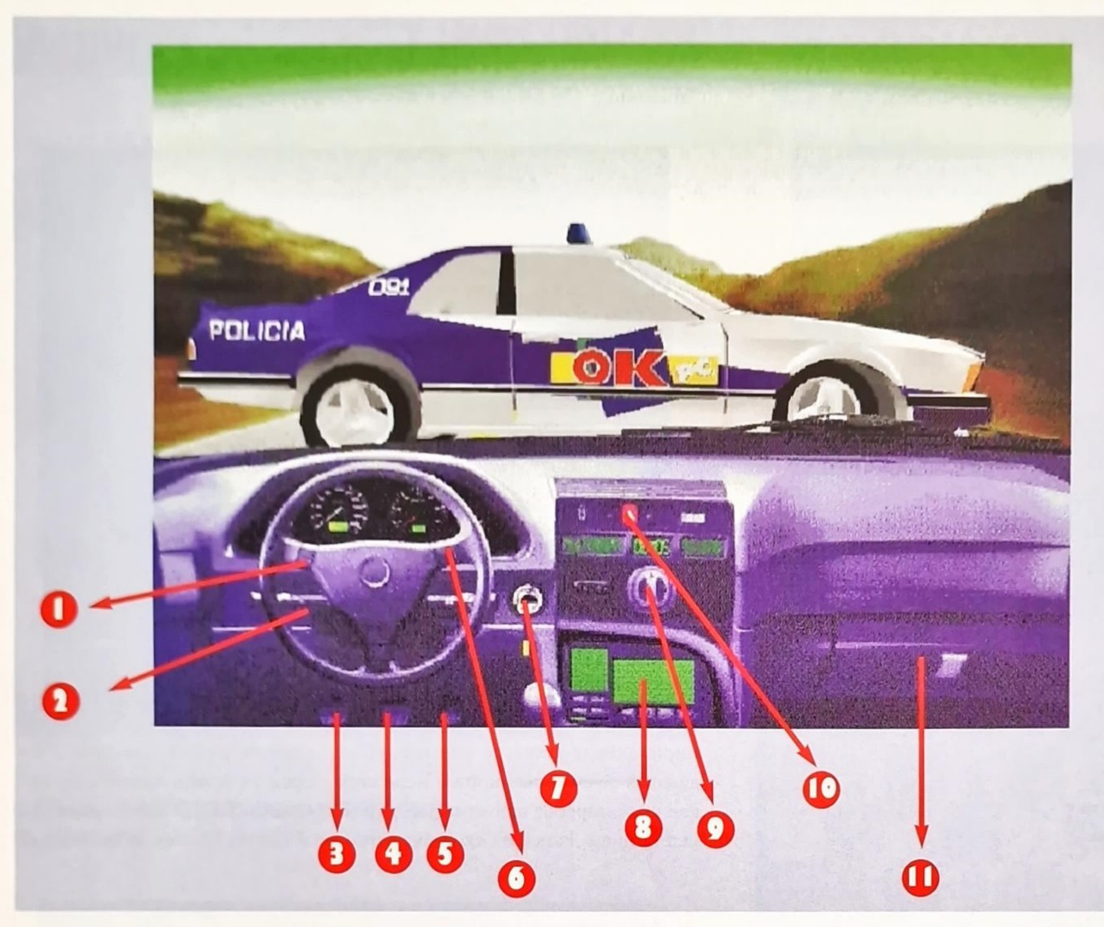
CYBERGLADIATORS

CD-ROM: CYBERGLA\CYBER.EXE

Requerimientos: 486 DX2/66 8 Mb RAM

Impresionante demo de este juego de lucha. Sólo funciona en Windows 95.





1y .6 - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del navegador multimedia

8.- Para abrir el reproductor multimedia

9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda

11.Abre el catálogo del mes.

DRASCULA

CD-ROM: DRASCULA\INSTALL.EXE



486 8 Mb RAM

Si te gusta el conde Drácula y su entorno, con esta demo podrás pasar un rato estupendo. Es necesario instalarla y ocupa 38 Mb aproximadamente. Para que funcione correctamente la unidad de CD-ROM tiene que tener asignada la letra D:

DEATH RALLY

CD-ROM: DRSW\DR.EXE

486 DX 8 Mb

Si las carreras de coches te gustan, con esta demo lo pasarás en grande, pues además de correr puedes disparar al resto de los corredores, sobre unos circuitos auténticamente bien detallados. Muy adictivo. Para poder disfrutar de este juego es necesario copiarlo al disco duro y configurarlo con SETUP.EXE, antes de iniciar la demo con DR.EXE.
Sólo funciona en modo MS-DOS.

FIRE FLIGHT

Cd-Rom: FIREFGHT\LOADER.EXE

486 DX2/66 8 Mb

Arcade total con gráficos en 3D y una magnífica presentación.
Sólo funciona en Windows 95.



FIRO & KLAWD

Cd-Rom: FIRO\SETUP.EXE

486 DX2/66 8 Mb

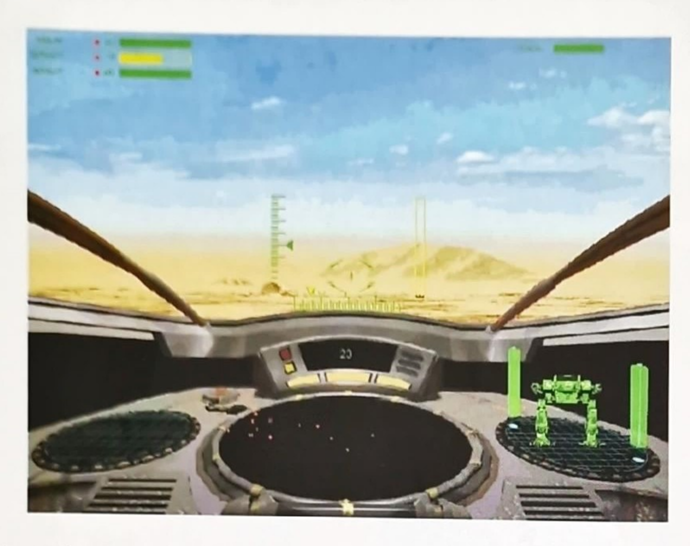
Demo de este salvapantallas creado sobre los personajes de *Firo y Kland*. Sólo para Windows 3.x y Windows 95.

Contenido del CD-ROM

G-GNOME

Cd-Rom: GNOME\SETUP.EXE

Pentium 100 Mhz 16 Mb

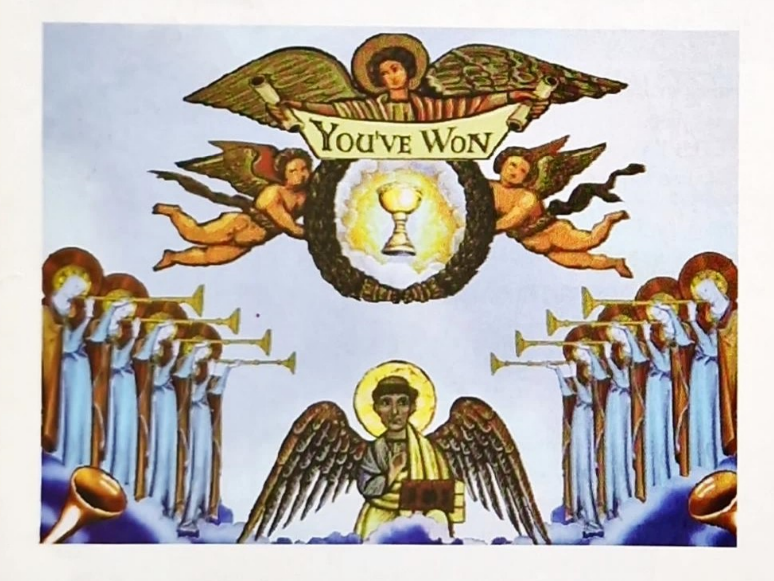


Juego de robots en el que tienes que manejar uno y luchar con los enemigos que se pongan a tu alcance para poder realizar la misión encomendada.

HOLY GRAIL SAMPLER

Cd-ROM: GRAIL\SETUP.EXE

Pentium 100 Mhz. 8 Mb RAM



Demo de los Monty Python muy divertida. Sólo funciona en Windows 95. Es necesario instalarla en disco duro.

STAR CONTROL 3

Cd-Rom: SC3DEMO\SC3DEMO.EXE

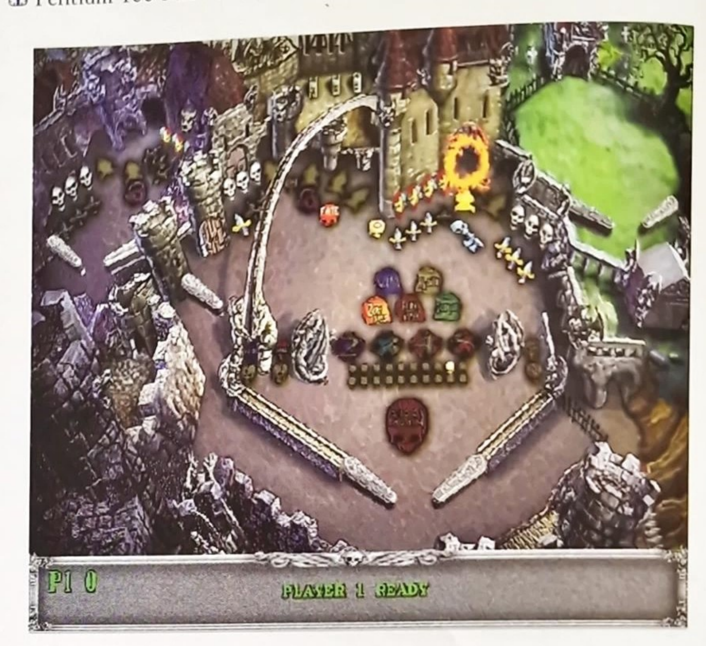
486 DX2/66 8 Mb

Star Control 3 es una nueva versión de un clásico de los juegos del tipo arcade de naves espaciales. Buenos gráficos y posibilidad de jugar dos jugadores. Es conveniente instalarlo en disco duro con INSTALL.EXE.

3D ULTRA PINBALL 2

Cd-ROM: PINBALL2\SETUP.EXE

Pentium 100 Mhz. 8 Mb RAM



Impresionante demo de este maravilloso juego de pinball destinada a los amantes de estas maquinitas. Tiene unos efectos especiales increíbles, junto con una estupenda ambientación y efectos sonoros. Sólo tiene una pega: dura 5 minutos. Funciona exclusivamente en Windows 95 o en Windows 3.x.

SCORCHET PLANET

Cd-Rom: SPDEMO\INSTALL\WINDOWS\ SETUP.EXE

486 DX2/66 8 Mb



Arcade de Virgin tipo *Doom*, pero con naves espaciales y extraterrestres. Es necesario instalarlo en disco duro, en Windows SETUP.EXE, que encontrarás en el directorio \INSTALL\WINDOWS, y en MS-DOS con INSTALL.EXE, que está en el directorio \INSTALL\DOS.

VERSALLES 1685

Cd-Rom: VERSDEMO\DEMO.BAT

Pentium 100 16 Mb

Demo de este maravilloso juego que distribuye Erbe. No te pierdas sus increíbles gráficos. Sólo funciona en Windows 3.x y Windows 95.

MULTIMEDIA

PHATASMAGORIA 2

Cd-Rom: MPVIDEOS\PHANTAS2.AVI

486 DX2/66 8 Mb RAM



Video de este espléndido juego de Sierra.

SHAREWARE

TETRIX

Cd-Rom: SHARE\TETRIX21\TETRIX.EXE

486 DX 4 Mb



Nueva versión de este auténtico clásico en todos los ordenadores. Copiar todo el subdirectorio en disco duro y configurar primero la tarjeta de sonido con SETUP.EXE.



COMMANDER KEEN

Cd-Rom: SHARE\COMKEEN4\KEEN4E.EXE

386 SX 1 Mb

Episodio número 4 de este entretenido juego.

SHOOT GUN

Cd-Rom: SHARE\SHOTGUN\SHOT.EXE

486 DX 8 Mb

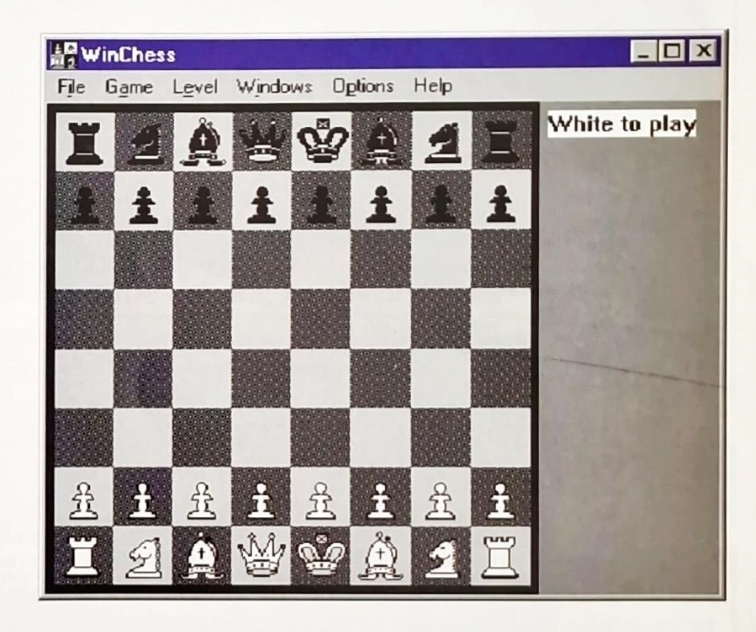
Si te gustaría ser pistolero en el lejano oeste, prueba con este juego.

WINCHESS

Cd-Rom: SHARE\WINCHESS\WINCHESS.EXE

486 DX 8 Mb

Versión para Windows del ajedrez de toda la vida.





ACCLAIM SE APUNTA A LA SERIE BARATA





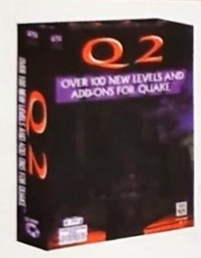
Con el nombre de *Blackmarket* (*Mercado Negro*), Acclaim inaugura una nueva serie barata de títulos que en su momento fueron auténticos bombazos. El primero de ellos va a ser *Cyberia*, una aventura que nos traslada al interior de un complejo situado en plena tierra siberiana.

Títulos posteriores serán *Dungeon Master II*, *Warcraft*, *Descent* y *NBA Jam*.

AMPLIACIONES PARA LOS MEJORES



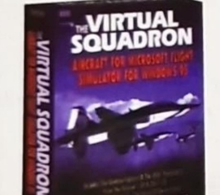
La verdad es que la demanda de niveles y ampliaciones para los títulos que están hoy día en cartelera ha ido aumentando a medida que la gente conocía más y más los juegos en cuestión. Aquí os presentamos los que van a ser los próximos packs que incluyen más fases o ampliaciones para los títulos siguientes:





Q2: Más de cien niveles y ampliaciones para el impresionante *Quake*. Más acción, más puzzles y cientos de enemigos que volverán a hacernos la vida imposible, a la vez que convertirá de nuevo nuestro ordenador en un verdadero campo de batalla.

TOTALWAR: Mil novedosos niveles para *Warcraft 2*. Toda la acción tanto por tierra, como por mar, como por aire vuelve a nuestro ordenador para que podamos unirnos de nuevo tanto a los sucios y brutos orcos como a los nobles y estrategas humanos.





PILOT'S TOY BOX: Una sorprendente ampliación para *Flight Simulator* en sus versiones 5.0 y 5.1, que incluye hasta 700 nuevos aviones y numerosas misiones por cumplir.

THE VIRTUAL SQUADRON: Ampliación para *Flight Simulator* de Windows 95, que incluirá entre otras cosas, la posibilidad de pilotar un F-84, un F-16 e incluso un F-22, el futuro de las fuerzas aéreas.

DEATH MATCH: Con este nombre tan peculiar aparece este pack, especializado en el *Doom*, el *Doom 2* y el *Doom Thy Flesh Consumed*, que incluye la friolera de 7.000 nuevos niveles, además de editores, trucos, etc.

BREVES

* Se celebra la segunda edición del Comunica, que se celebrará durante los días 10 al 13 de abril del año 1997. Allí se presentarán las más novedosas técnicas de comunicación, los sistemas multimedia, la informática como eje vertebrador del mundo actual, la red Internet, la producción audiovisual, la publicidad y las artes gráficas, los medios de comunicación escrita, la televisión y la radio, así como consultorías, compañías de marketing, estudios de interiorismo y decoración, centros de formación, mensajerías, relaciones públicas y una gran gama de empresas auxiliares.

* Según fuentes fidedignas, las videoconsolas domésticas van a conformar el 42% del mercado europeo en el año 2000. Más de 10 millones de PC's van a ser vendidos en Europa durante el mismo año.

* El título de Blue Byte que en un principio iba a llamarse *3D Helicopter*, va a ser cambiado de nombre antes de su distribución en nuestro país por el de *Extreme Assault*. Por lo demás seguirá siendo igual.

* Microsoft e Intel presentan NETPC con el apoyo de la industria informática. La incorporación de un nuevo miembro a la plataforma PC estándar de la industria complementa las iniciativas Zero Administration para Windows, de Microsoft, y Wired for Management, de Intel, para reducir los costes de propiedad de los PC's.

* Warner Interactive presenta su nuevo juego, *Creatures*, una divertida invención que nos va a permitir tener nuestra propia mascota dentro del ordenador. Podremos ver cómo crece, cómo juega, cómo come y duerme, y todo eso sin tener que preocuparnos por las vacunas, tener que sacarlos tres veces al día o cambiar la arena semanalmente. Además, si se va de vacaciones y tiene a alguien de confianza puede dejarle a su mascota para que la cuide. *Creatures* es, sin duda, un perfecto entrenamiento para todos aquellos niños que quieren tener un animal de compañía.

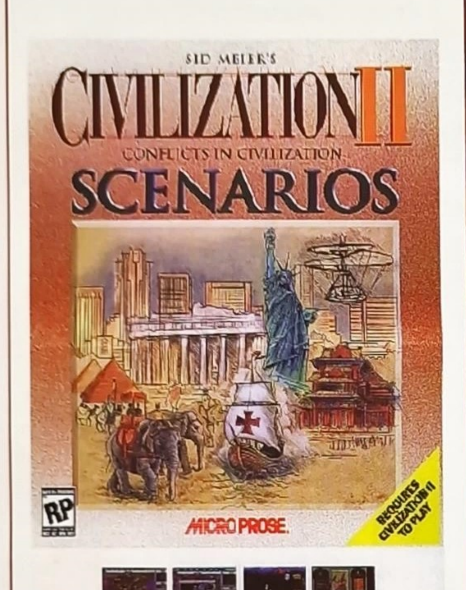
CARRERAS SALVAJES



Death Rally, el nuevo proyecto de Apogee vuelve a traernos el encanto de la antigua máquina recreativa *Super Sprint*, en la que controlábamos un pequeño Fórmula 1 que recorría un circuito que ocupaba toda la pantalla y donde teníamos que ir recogiendo una serie de ítems que posteriormente nos servirían para mejorar el vehículo. Ahora va a ser mucho más salvaje, ya que además dispondremos de armas que acabarán con nuestros adversarios de una manera rápida y brutal.

CIVILIZATION II SCENARIOS

Nos encontramos ante la ampliación oficial de Microprose para el *Civilization II*. Si eres uno de los numerosísimos seguidores de la obra maestra de Sid Meier estás de suerte, pues esto es lo que estabas esperando.



DARKLIGHT, BATALLA EN EL ESPACIO

Después del tremendo éxito que le supuso a Electronic Arts la puesta a la venta de The Darkening, aparece Darklight, un título que, siguiendo los esquemas del juego anterior, nos introduce en una oscura galaxia llena de peligros y enemigos.





EL ULTIMO PROYECTO DE PSYGNOSIS



Su nombre es Krazy Ivan y es, ni más ni menos que un juego de robots de combate, tipo Mechwarrior 2 o Earthsiege, sólo que con una dosis mucho más elevada de arcade que de simulación lo que lo hacen mucho más asequible al público aficionado, pues no va a ser necesario el tener que manejar decenas de teclas, sino que con las mínimas podremos convertirnos en los amos de la batalla.





GANADORES DEL CONCURSO GENE MACHINE

Esta es la relación de los ganadores del concurso *Gene Machine*, que ha gozado de una gran aceptación entre todos vosotros. Gracias por vuestra colaboración y esperamos que seáis igual de receptivos con el resto de los concursos.

1º) Mª Angeles Guerrero Bueno (Zaragoza)

2º) Rafael Sarriá Sánchez (Toledo)

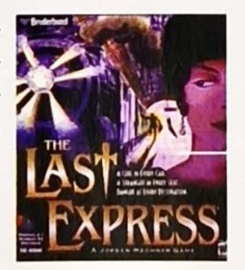
3º) José Antonio Alegre Morales (Getafe)

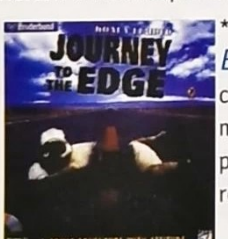
4º) Antonio Rodríguez Romero (Cádiz)

LOS SIETE MAGNIFICOS DE BRODERBUND

La compañía programadora famosa por crear el ya sempiterno *Prince of Persia* vuelve a la carga con siete títulos de gran calidad y que prometen muy y mucho.

* *The Last Express*: Una intrigante aventura gráfica con gráficos tridimensionales y escenas animadas de gran calidad que lo convierten en una especie de película interactiva.



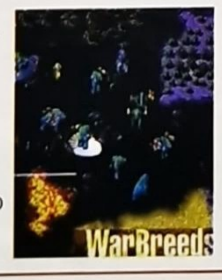


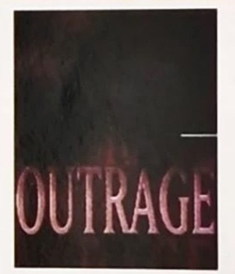
* *Journey to the Edge*: Una aventura con el estilo de los comics actuales, llena de puzzles y acertijos por resolver.

* *The Tone Rebelion*: De los creadores de *Ascendancy* llega este título que vuelve a traernos todo el encanto que solamente Logic Factory sabe incluir en sus juegos.



* *War Breeds*: Un juego de estrategia en tiempo real, como puede ser *Command & Conquer* o *Warcraft 2*, en el que varios clanes extraterrestres luchan por el dominio de la galaxia.





* *Outrage*: Creado por Raven Software, los mismos que hicieron *Heretic* y *Hexen*, *Outrage* es un arcade tridimensional situado en una ciudad que ha sido azotada por un desastre nuclear.

* *The Journeyman Project 3*: La tercera parte de una de las aventuras gráficas más exitosas de la historia del software. *Journeyman Project* significó un hito en el estilo de programación de la época. El sucesor multiplicó por diez la calidad conseguida por la primera parte. Ahora las cosas pueden ser algo fuera de toda lógica.



* *Warlords III*: Un título de estrategia, basado en un época medieval llena de magia, poderosos guerreros y bestias de ensueño como los todopoderosos dragones.

VIRGIN SE HACE CON INTERPLAY



La compañía programadora Interplay, famosa por títulos como *Warcraft*, *Cyberia* o *Descent*, entre otros, pasa a formar parte del grupo de empresas que son distribuidas en nuestro país por la distribuidora Virgin Interactive Entertainment. Gracias a este acuerdo, títulos tan sobresalientes como *M.A.X.*, *Disruptor* y el esperado *MDK* van a salir a la venta con el sello de Virgin.

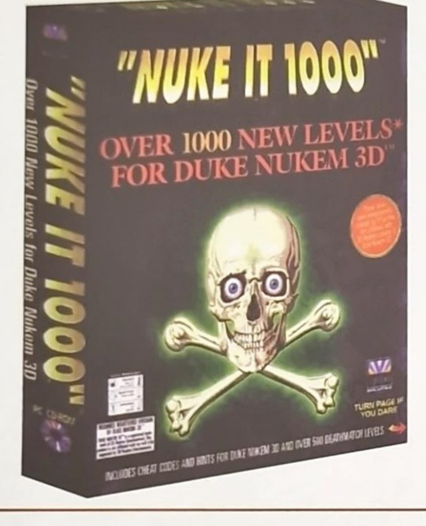



Muchas Felicidades
Urban Runner
Arthur C. Clarke & Gentry Lee Present
Rama
Explora los límites de la aventura... y llega más allá.
Lighthouse
Las fuerzas de las tinieblas
Cuidado, Larry ataca de nuevo, y esta vez va en serio...
Leisure Suit Larry
Love for Sail!
Caesar II
¡Construye Una Ciudad, Construye Un Imperio!
NASCAR Racing 2
"Lo nunca visto en simuladores de coches"
PC Format
3-D Ultra Pinball
Creep Night
¡La Emoción Del Pinball Con Un Toque De Humor!
Lords of the Realm II
Une acción y estrategia para conquistar el trono.
Phantasmagoria II
A Puzzle of Flesh
ADI
Acompañante escolar
Inglés
1 hora de película interactiva
Multimedia
COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax 383 24 37 28036 Madrid
SIERRA
COKTEL

MAS NIVELES PARA DUKE NUKEM 3D

La fiebre tridimensional no se termina. De hecho, está a punto de aparecer un nuevo pack cuyo nombre es *Nuke It 1000* e incluye más de mil fases diferentes y hasta quinientos niveles *Deathmatch*, todos ellos con nuevos gráficos y puzzles por resolver.
Por otro lado, los programadores de *Duke Nukem 3D* tienen en preparación *Plutonium Pack*, once nuevos niveles, basados en películas actuales. Un nuevo arma, dos nuevos enemigos y el temible adversario final, la reina alienígena.



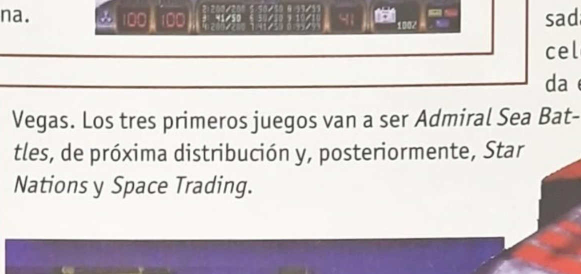


MEGAMEDIA, UNA COMPAÑIA PROGRAMADORA CON FUTURO



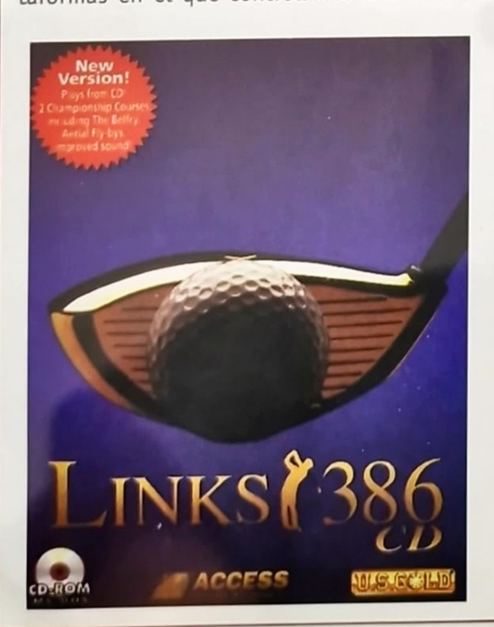
Proein, S.A. va a ser la encargada de distribuir los productos de esta compañía programadora que se presentó en la pasada feria COMDEX, celebrada en Las Vegas. Los tres primeros juegos van a ser *Admiral Sea Battles*, de próxima distribución y, posteriormente, *Star Nations* y *Space Trading*.





NUEVOS TITULOS DE LA SERIE KIXX

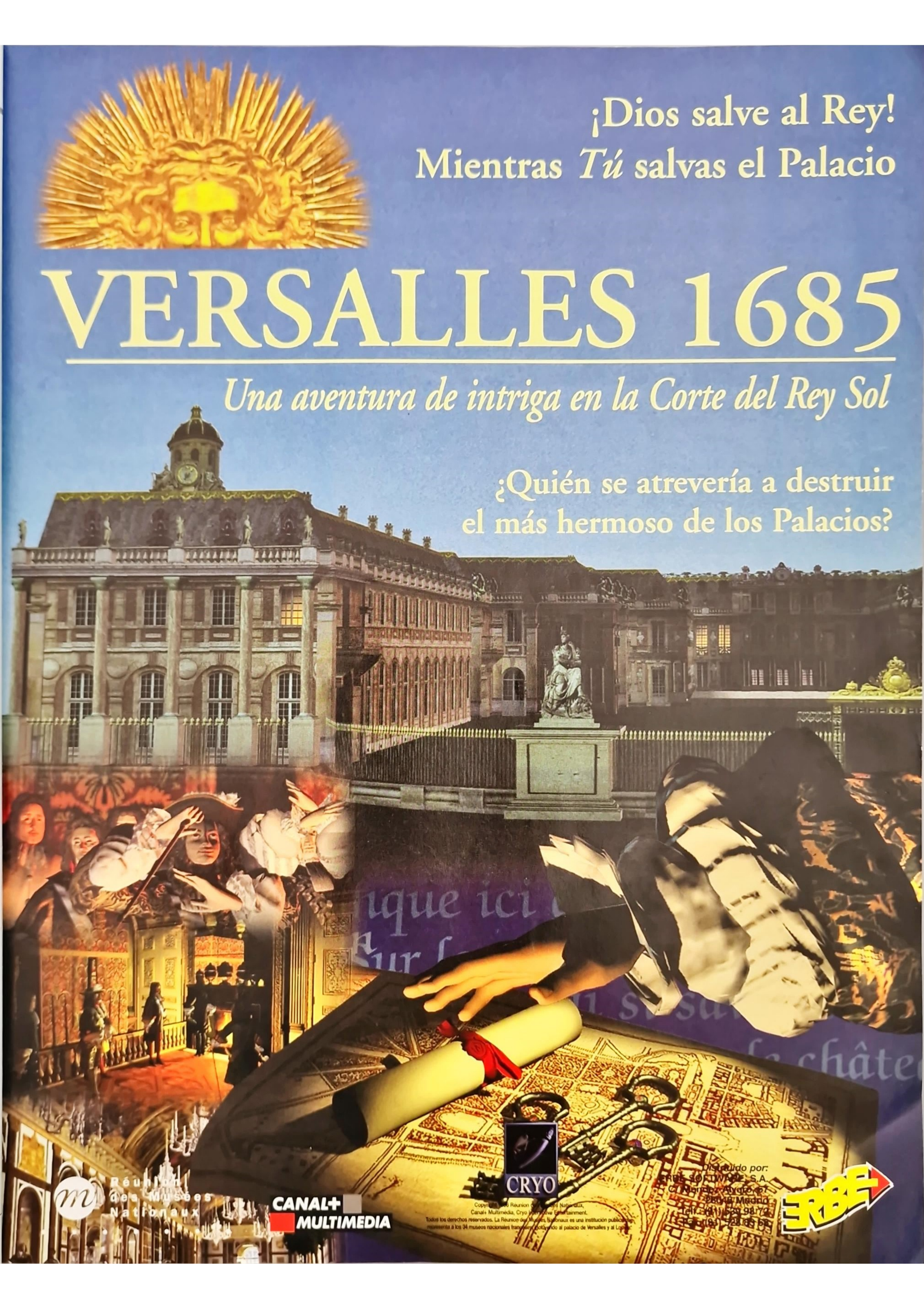
A la larga lista ya existente de la serie *Kixx*, se añaden siete títulos más de gran calidad y que han gozado de mucha aceptación entre el público, *Links 386*, el simulador más realista de golf, y *Johnny Bazookatone*, un arcade de plataformas en el que controlamos a un rockero que tiene que recuperar su querida guitarra que ha sido raptada. *Flashback*, un sorprendente plataformas, predecesor de *Fade to Black*. *Rise of the Triad* uno de los arcades en primera persona con más éxito de toda la historia del software. *Street Fighter II*, el juego de lucha uno contra uno por excelencia. *Terminal Velocity*, la sensación de velocidad al cubo en un arcade de naves espaciales. *Under a Killing Moon*, una película en nuestro ordenador.

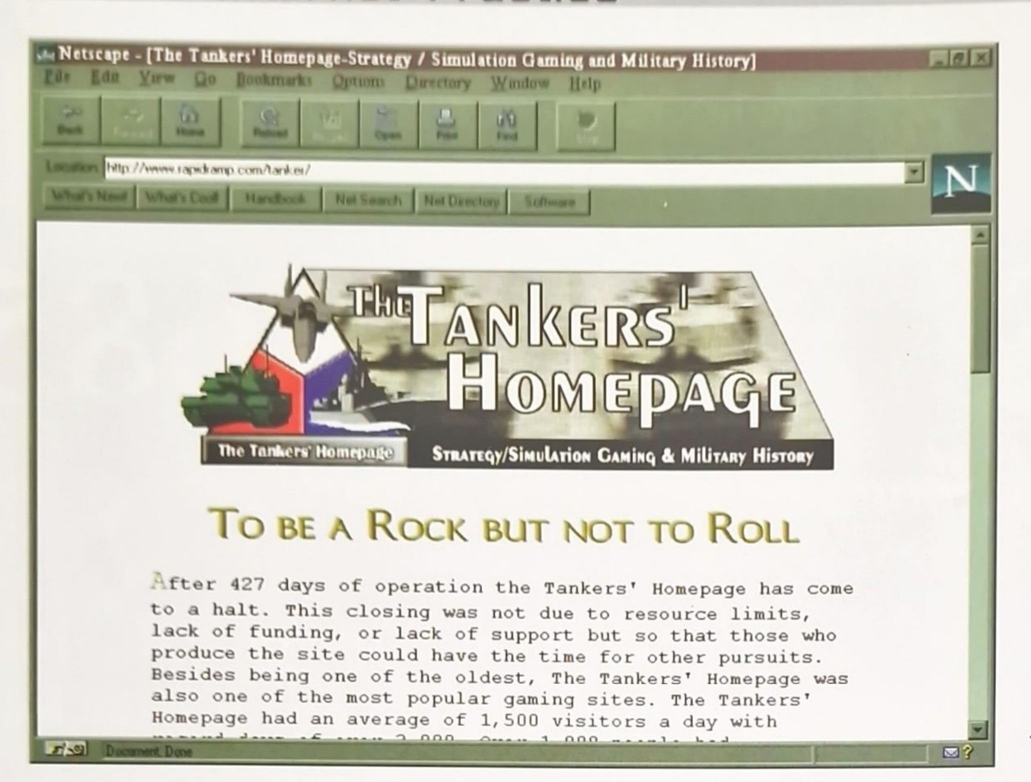




UBI SOFT E INTEL, JUNTOS EN UN MISMO PROYECTO

La empresa Ubi Soft se encuentra desarrollando el primer juego de carreras de coches que integra la tecnología MMX de Intel.
Dicho título va a tener como nombre *POD* y nos traslada a un campeonato futurista de carreras de coches en la que únicamente el que salga campeón sobrevivirá a la explosión del planeta en el que se desarrolla.
Intel Corporation prevé la salida de sus primeros equipos PC que integren en sus procesadores la tecnología MMX para el final del presente año en Estados Unidos.
POD saldrá en dos versiones, una para la tecnología MMX y otra normal para todos aquellos PC's normales.


¡Dios salve al Rey!
Mientras *Tú* salvas el Palacio
VERSALLES 1685
Una aventura de intriga en la Corte del Rey Sol
¿Quién se atrevería a destruir
el más hermoso de los Palacios?
Réunion des Musées Nationaux
CANAL+ MULTIMEDIA
CRYO
Distribuido por:
ERBE



Direcciones de Interes Internet

Hoy comenzaremos con una pagina WEB, que tendrá una continuidad en varios artículos publicados en éste y siguientes números de la revista.

Pantalla principal del WEB de The Tanker's Homepage.

Como ya os prometí en el anterior artículo, esta vez tocaremos una pagina WEB con varias conexiones al exterior; en la gran mayoría de los casos se trata de conexiones con otros WEB, todos ellos de simuladores de combate.

En todos estos WEB podréis encontrar mucha información, y no sólo cantidad sino también calidad, que es de lo que se trata. Desde estas páginas siempre intentaremos proporcionar información lo más plural posible que sirva para nuestros propósitos: disfrutar con nuestro ocio.

Es por eso que este artículo no vendrá solo. Vamos a dedicar varios a profundizar en cada uno de los enlaces WEB desde el principal. La página web de este mes es: *"The Tanker's Homepage"*, y su dirección de Internet es: "http://www.rapidramp.com/tanker /".

En primer lugar, vamos a analizar el enlace con la página WEB de Interactive Magic. Os voy a dar su dirección por si queréis entrar directamente: "http://www.imagicgames.com/".

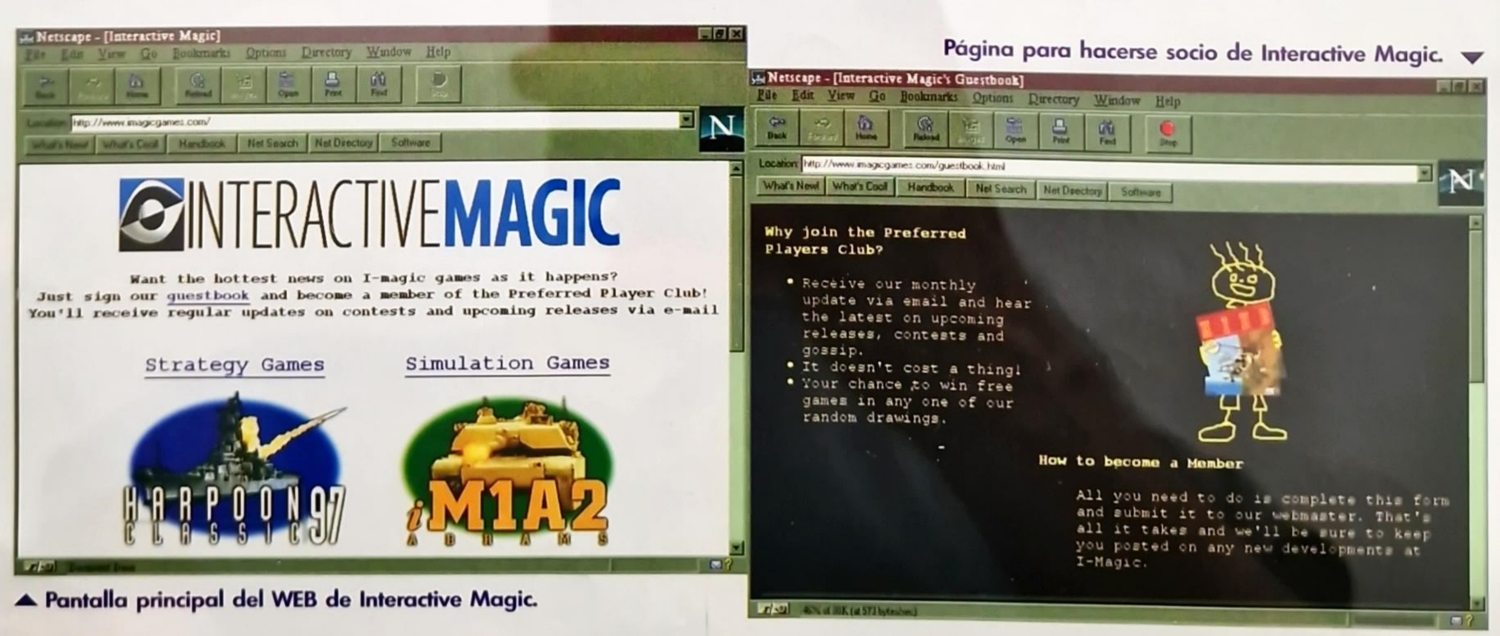
SOBRE ORUGAS

Permitidme daros un consejo: haceros socios de este WEB. Mediante esta opción podréis recibir periódicamente a través de correo electrónico toda clase de información sobre *updates*, *bugs* de los programas y muchas más cosas, y lo más importante: es gratuito, a pesar de que es un WEB de una casa ya muy afamada, aunque no sea nada más que por su ya legendario *Harpoon*, del cual han salido diferentes versiones, y ya no podemos ni enumerar el sinfín de escenarios intercambiados entre sus "harpoonadictos".

El WEB está dividido en tres partes fundamentales: una dedicada a los juegos de estrategia, otra dedicada a los simuladores y, por último, lo que yo suelo llamar el cajón de sastre, donde podremos adquirir todo tipo de información, desde demos hasta soporte técnico.

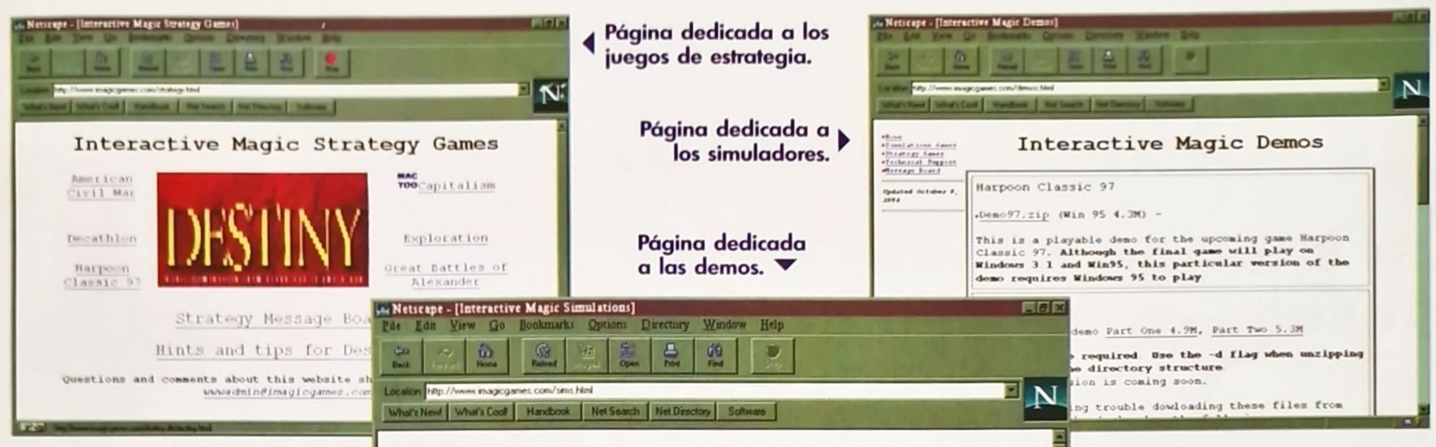
Analicemos la página de los juegos de estrategia. En ella encontraremos demos, trucos y muchas más cosas sobre los siguientes juegos: *American Civil War, Decathlon, Harpoon Classic 97, Capitalism, Exploration* y, por último, *Great Battles of Alexander.*

Además de todo lo anterior, también encontraremos trucos, juegos salvados y cientos de explicaciones sobre el juego *Destiny.* Seguro que ya sabéis de qué va este juego y estáis enganchados, pues aquí tenéis una buena forma de poder continuar.



Página para hacerse socio de Interactive Magic.

Pantalla principal del WEB de Interactive Magic.



◀ **Página dedicada a los juegos de estrategia.**

Página dedicada a los simuladores. ▶

Página dedicada a las demos. ▼



Pero todo lo anterior no estaría completo sin una zona en la que podéis leer toda clase de mensajes sobre estrategias de algunos juegos, escritas por usuarios.

Ahora le toca el turno a los simuladores. Los que se tratan en la página dedicada a los simuladores son: *Hind, IM1A2 Abrams, Air Warrior 2, Capitalism, Apache, Star Rangers, F-16, IF-22 Lightning*. Como podéis comprobar se trata de una oferta muy variada de juegos. Al igual que en el caso anterior, encontraremos dentro de cada uno de ellos cientos de trucos, *bugs*, ayudas e, incluso, instrucciones de pilotaje. También podremos disponer de pantallas del juego para poder hacernos una idea de sus gráficos, así como demos y la opción de poder comprarlo. Todo un lujo sin movernos de la pantalla de nuestro ordenador.

Al igual que en la página dedicada a la estrategia, también aquí encontraremos cartas de los usuarios sobre diferentes simuladores, en las cuales encontraremos información muy variopinta.

Y para terminar, tan sólo advertir a los poseedores del juego *Apache* que en esta página está disponible una oferta de *upgrade* sobre el juego.

EL CAJÓN DE SASTRE

Podríamos afirmar sin equivocarnos que parte de la información que está contenida en este cajón de sastre es una recopilación de la explicada con anterioridad, pero la diferencia es que está enfocada por temas, en vez de estar ordenada por juegos, y quizás sea más sencillo así.

Otra de las herramientas disponibles es la del servicio de novedades. En ella se nos informa sobre cuándo estarán disponibles los productos, versiones en las que podemos encontrar el producto, como, por ejemplo, si está disponible para Mac o PC, o si es para Windows 95.

En demasiadas ocasiones, es muy interesante informarse sobre un juego, así que no hay mejor forma de hacerlo que leyendo las notas de prensa publicadas sobre él en las revistas especializadas. Aquí disponemos de esta posibilidad.

Otra de las secciones es la de últimas noticias, donde, claro está, podremos contemplar todas las noticias más frescas sobre los juegos, información muy útil de último momento y que puede influir en el desarrollo final del juego, e, incluso, añadidos de última hora que podrán hacer variar las posibilidades del mismo.

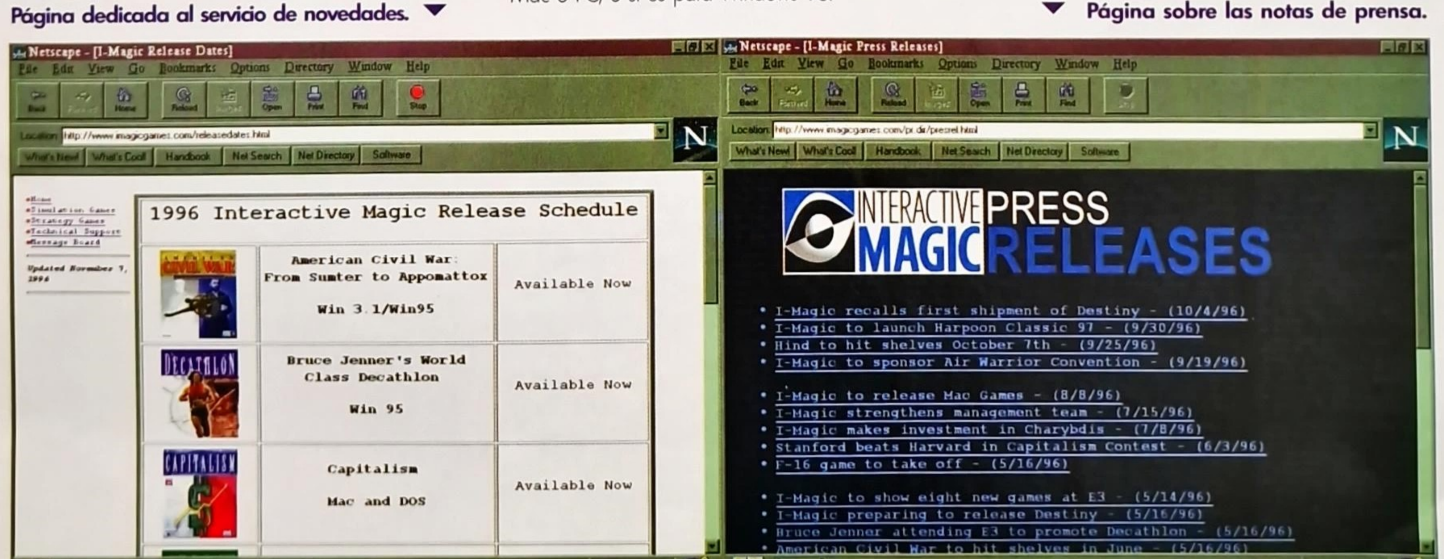
Quedan otras muchas posibilidades en este cajón de sastre, pero os recomiendo que vosotros mismos las exploréis. Seguro que las encontraréis la mar de interesantes.

Nos veremos en el próximo artículo, en el que trataremos de *Pacifica Press*, otro de los enlaces de *The Tanker's Homepage*. Aunque puede que en un primer momento no encontréis mucha relación, estoy seguro de que cuando leáis el artículo lo comprenderéis su sentido.

TONY GÓMEZ

Página dedicada al servicio de novedades. ▼

▼ **Página sobre las notas de prensa.**



MICROSOFT SIDEWINDER

UN *GAME PAD* AVANZADO

SI ERES UN AMANTE DE LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS Y TU SISTEMA OPERATIVO ES WINDOWS 95, TE PRESENTAMOS EL COMPLEMENTO IDEAL PARA TUS MOMENTOS DE OCIO.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Sidewinder
Tipo:	Game Pad
Distribuidor:	Erbe
Teléfono:	(91) 539 98 72
Nota:	87 PC



El nuevo controlador de juegos de Microsoft tiene como objetivo desbancar a todos sus competidores del mercado. Para ello cuenta con una serie de características que le distinguen claramente de todos los demás.

Ante todo hay que decir que efectivamente el *Sidewinder* es perfectamente válido para juegos de arcade y plataformas, pero no en simuladores aéreos, debiendo elegir otros modelos para tal tarea.

En primer lugar, debemos señalar la excelente ergonomía en el diseño del mando, pues permite que cualquier tamaño de mano se adapte a ella. Otro logro es que la postura de la mano quede de la forma más relajada posible y podamos jugar durante horas sin que notemos molestias de ningún tipo.

Es posible conectar 4 mandos entre sí

CONTROLES PARA TODOS LOS GUSTOS

El *Sidewinder* cuenta con 6 botones de acción, un controlador en forma de cruz con ocho direcciones distintas y dos botones disparadores. La configuración de estos mandos se realiza automáticamente al instalar el software bajo Windows 95. De esta forma, podemos programar a nuestro gusto las funciones de los distintos botones. En algunos casos es posible que lo haga el propio juego.

Otra de sus innovaciones es la posibilidad de conectar cuatro pads entre sí sin necesitar de ningún dispositivo especial o caja de unión, ya que se conectan los pads directamente. Incluso es posible conectar un joystick. De esta forma nos ahorramos el uso de la cajita, ya que con un solo juego de puertos es posible tener conectados hasta cuatro mandos.

Su instalación es muy sencilla y los resultados son muy satisfactorios, pues nos encontramos con un pad robusto y bastante sencillo de utilizar. Se trata de uno de los mejores productos que Microsoft nos ofrece para su línea de juegos.





¿ALGUIEN DA MÁS?
SILENT HUNTER
CD-ROM
WAR WIND
SSI
MINDSCAPE
megarace 2
CD-ROM
STEEL PANTHERS II
MODERN BATTLES
SSI
MINDSCAPE
CD-ROM
SI.
MINDSCAPE®
WARGAME CONSTRUCTION SET III
AGE OF RIFLES
1846-1905
SSI
MINDSCAPE®
Las marcas registradas pertenecen a sus propietarios respectivos.
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es

PC FLIGHT FORCE

VIVIR EN UN "CAZA"

Si tu sueño es ser piloto de un potente caza a reacción, tienes dos caminos. O bien, ingresas en una academia militar, o bien te compras uno de los últimos simuladores para sistemas informáticos de altas prestaciones. Es decir, que requieran un Pentium a 200 Mhz, demasiada memoria RAM para que puedas comprarla y un joystick de lo más preciso. Afortunadamente, los señores de Electronic Arts nos están preparando toda un sorpresa en este sentido.

El sistema de control que puedes ver en las fotografías que acompañan al artículo es lo más avanzado que ha construido InterAct, una compañía especialista en el diseño y fabricación de joysticks y otros dispositivos informáticos especialmente para los juegos.

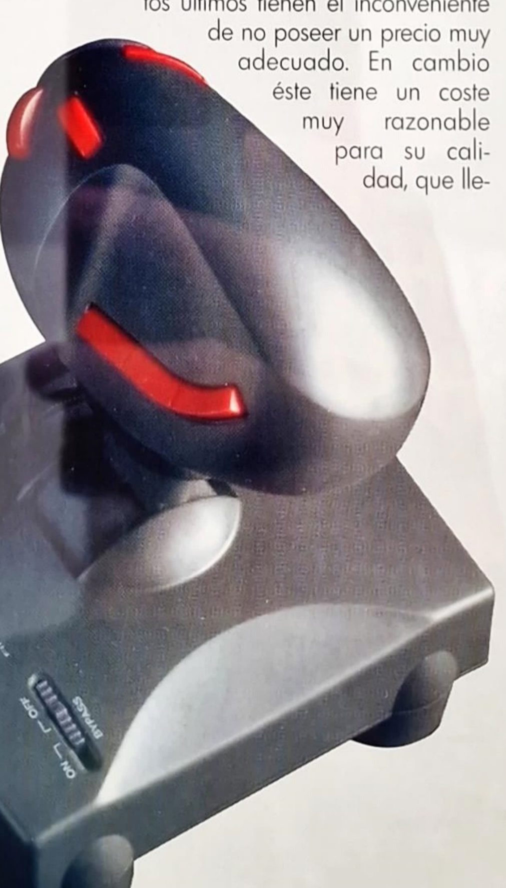
Como podéis ver, se trata de dos elementos que pueden ser comprados independientemente. Aunque el *PC Fire Control System* debe funcionar necesariamente con cualquier joystick convencional de InterAct, ya que como su nombre indica se limita a controlar el sistema de disparo.

Así que la idea no puede ser más original. El joystick principal se encarga de dirigir el movimiento del avión, mientras que con su hermano pequeño se puede tener acceso hasta un total de 64 acciones programables. De esta forma, evitamos tener que recurrir al teclado para cosas tan comunes como acelerar o frenar, cambiar de vistas, solicitar información al ordenador de vuelo, abrir los "flaps", etc.

La instalación es bastante sencilla, aunque un poco engorrosa en un principio, pues los dos joysticks deben estar conectados al teclado y a la salida de juegos del ordenador y luego entre ellos mismos.

PC FLIGHT FORCE PRO

Es un robusto joystick y constituye el corazón de este peculiar sistema. Aunque los resultados son buenos en simuladores de alto nivel, su rendimiento no llega a competir con otros como los diseñados especialmente como mandos de un avión. Estos últimos tienen el inconveniente de no poseer un precio muy adecuado. En cambio éste tiene un coste muy razonable para su calidad, que llega a ser la de aceptable.



Dispone de cuatro botones de disparo colocados estratégicamente en la parte superior del joystick. Asimismo, dispone de un sistema de fuego automático para las situaciones en que requieran un disparo continuo por parte del avión, salvándonos el pellejo de morir en manos del malvado enemigo de turno que casi siempre son árabes fundamentalistas, vietnamitas o locos de la Europa del Este. Cosas de los americanos.

Volviendo al joystick, éste cuenta con un curioso sistema denominado *Megazoom* que automáticamente adapta los valores de los ejes X e Y a la configuración del software del joystick cuando se utiliza en distintos ordenadores. Se acabó eso de cambiar a mano el ajuste del joystick, aunque es posible hacerlo manualmente por si se presenta algún problema de configuración con un juego.

El equipo viene complementado con unas potentes ventosas para evitar movi-



FICHA TÉCNICA

Nombre:	PC Flight Force Pro/ Fire Control System
Tipo:	Joystick
Distribuidor:	Electronic Arts
Teléfono:	(91) 304 70 91
Nota:	80 PC

mientos extraños y nos vayamos a pique, además de una empuñadora que se adapta fácilmente a la mano, apta tanto para diestros como para zurdos.

PC FLIGHT FORCE (Fire Control System)

Este es el complemento ideal de su hermano mayor, pero no obstante también es posible utilizarlo en juegos que requieran control de aceleración (carreras de coches y similares) y juegos basados en el uso de teclado. Ya hemos dicho anteriormente que este dispositivo se conecta al teclado, pues su programación sustituye al uso de las incómodas teclas.

Tenemos nueve botones programables gracias al software que acompaña al dispositivo. Hay hasta un total de 36 funciones, suficientes para cumplir con las exigencias técnicas de cualquier juego o simulador.

Como curiosidad destacar que una vez apagado el ordenador, el *Fire Control System* guarda las configuraciones que hayamos hecho, gracias a un chip de memoria no volátil. Alta tecnología para jugar.

El visor múltiple se limita a cuatro vistas. La mayoría de los joysticks tienen este número de vistas, cuando las que ofrecen muchos simuladores es mayor. Necesitaríamos un sistema para incrementarlas de algún modo. En compensación es posible programar tanto estos botones como el resto para otras funciones que creamos necesarias.

Asimismo disponemos de un acelerador de cuatro posiciones que son las siguientes:

- Off: Apagado del sistema.
- Inactivo: La aceleración está preparada, pero sin funcionar.
- Afterburner: Modo de aceleración totalmente operativo.
- Máxima aceleración: Imprescindible para un rápido despegue o una maniobra complicada, pero muy peligrosa durante un tiempo prolongado.

Por lo demás destacar su particular uso de las ventosas. No tiene cuatro pequeñas en las esquinas, sino una central. Las ventosas pequeñas han sido sustituidas por cuatro soportes situados en la esquina.

Como veis, se trata de un equipo que ofrece grandes prestaciones en lo que se refiere a uso y programación de sus distintas funciones, dejando algo que desear en la respuesta de movimientos. De todas formas, es un complemento idóneo para cualquier simulador.



CAPTAIN QUAZAR

UN HEROE DE PACOTILLA

Desde que héroes como Superman, Spiderman y demás han aparecido tanto en comics como en películas, han sufrido la inebitable persecución de los parodiadores. El Capitán Quazar, que bien podría recordar a Flash Gordon, es un aguerrido policía que lucha por la paz en el universo. ¿Querrás ayudarle?

Nos encontramos ante lo que será uno de los arcades más trepidantes de 1997. Funcionando bajo Windows 95, vamos a poder controlar al Capitán Quazar y a uno de sus compañeros, si es que queremos jugar con un amigo nuestro, teniendo que realizar diferentes misiones, cada una más complicada que la anterior y estando todas relacionadas con una banda de maleantes recién escapada de la espaciocárcel.

Usando armas tan dispares como una ametralladora, granadas de protones y misiles, entre otras, nos defenderemos en unos escenarios tridimensionales llenos enemigos y trampas.





GRAFICOS DE COMIC

El aspecto gráfico se ha cuidado enormemente y son muchos los movimientos de cada uno de los *sprites*; de hecho, cada arma afecta de una manera diferente a cada enemigo, por lo que las maneras de morir son casi incontables y, sin duda, el aspecto más divertido del juego.

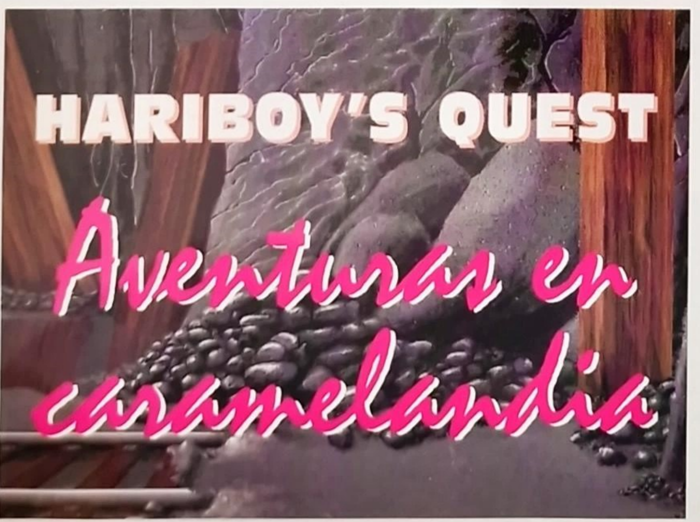
Captain Quazar va a llenar de locura y acción sin freno tu ordenador, aunque para poder disfrutar correctamente de él va a ser necesario que dispongas de un Pentium 100 como mínimo, a pesar de que en los requerimientos diga que con un 486 es suficiente; pero ya se sabe, más vale que sobre que no que falte.

CARLOS F. MATEOS

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Captain Quazar
Tipo:	Arcade
Compañía:	Studio 3DO

En Proyecto



Las aventuras para niños siempre tienen éxito, tanto por la temática, como por la facilidad de manejo y jugabilidad. Hariboy's Quest es uno de esos ejemplos, que va a gustar a pequeños y mayores. Adéntrate en Caramelandia acompañado de Hariboy.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Hariboy´s Quest
Tipo:	Aventura/Educativo
Compañía:	Haribo

TROPHY BASS 2
...Y PESQUE UN SALMON ASI DE GRANDE

La pesca ha pasado a lo largo de la historia por varias fases. Primero de supervivencia y con el transcurso de los años, de afición. Este juego se basa en ese hobby que cada día va más en alza.



De los simuladores más originales que hemos tenido la oportunidad de ver, esta segunda parte se vuelve a llevar la palma, siendo, eso sí, mucho menos original que su predecesora. *Trophy Bass 2* es una simulación de pesca basada en la que se practica en los lagos de todo el mundo. Para triunfar como pescador, tendrás que aprender a predecir los cambios climáticos, la temporada, las condiciones del agua y otros factores que son tan necesarios en la pesca real.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Trophy Bass 2
Tipo:	Simulador
Compañía:	Sierra

AL CAMPEONATO

Una vez que ya hayas aprendido por libre el arte, podrás apuntarte a un campeonato donde tendrás que demostrar tus dotes y pescar la carpa más grande del río.

Además, en *Trophy Bass 2* se ha incluido la opción de juego por red o vía módem, para competir con tus compañeros y ver quién domina con más perfección la caña.

Si te gustan los simuladores simpáticos y originales, éste es sin duda el juego de tu vida.

CARLOS F. MATEOS



A la llegada al mundo de Caramelandia, Hariboy se ve francamente bien recibido por toda una legión de golosinas que le empiezan a presentar a los habitantes del lugar, comenzando así una divertida aventura gráfica para los más jóvenes de la casa en la que podrán probar todo aquello que les venga a la cabeza, usando únicamente el puntero del ratón. Cada uno de los objetos y personajes que hay en cada una de las pantallas realizará una acción diferente en el momento en que los pulses, algo muy clásico en los educativos, y, además, existe una trama con puzzles a resolver, gente con la que conversar, como pasa en todas las aventuras gráficas.

PERSONAJES DE LO MAS SIMPATICO

Por supuesto, debido a que el juego está dirigido hacia los niños, los personajes tienen que tener un carisma enorme, capaz de atraer con facilidad la atención y el cariño del chico que está con el ordenador. Tal vez donde más lo han conseguido es en el protagonista, que también sirve de logo a la compañía programadora y el osito mago, con su túnica estrellada, su sombrero de pico y la pajarita roja.

Hariboy's Quest tendrá éxito sobre todo gracias a los padres que saben perfectamente lo que es bueno para sus hijos.



CARLOS F. MATEOS

Concurso Muppets Treasure Island

Los héroes de *Barrio Sésamo*, responsables de la educación más divertida que se haya hecho nunca en televisión, han protagonizado varios especiales y películas a lo largo de su ya dilatada vida profesional. La última de ellas es un homenaje a la inmortal obra de Stevenson, como gusta decir a los literatos, *La Isla del Tesoro*.

La película tiene también su conversión en un divertidísimo juego de ordenador, que, a modo de aventura interactiva, nos da pie a convertirnos en protagonistas del film; eso sí, ayudados por los simpáticos "muppets".

OK PC y PROEIN, S.A. te presentan este concurso para que puedas disfrutar desde tu ordenador de estas locas aventuras. Regalaremos 15 juegos de *Muppet Treasure Island* con sus correspondientes muñecos *Kermit*.

Sólo tenéis que rellenar el siguiente cuestionario y enviarlo a la siguiente dirección:

Revista OK PC
CONCURSO *MUPPETS*
Pza. República del Ecuador, 2, 1° B
28016 Madrid

CUESTIONARIO

1) ¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA RANA?

A. MIGUEL ANGEL
B. ERNESTO
C. ENRIQUE
D. GUSTAVO

2) ¿DÓNDE HAN PROTAGONIZADO SU ÚLTIMA AVENTURA CINEMATOGRÁFICA?

A. PLAZA DE TOROS DE SEVILLA.
B. LA ISLA DEL TESORO
C. EN UN TWINGO.
D. EN LOS LAVABOS DEL NOU CAMP.

3) ¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL ACTOR QUE ACOMPAÑA SIEMPRE A LOS MUPPETS?

A. TIM CURRY
B. JOSÉ MARÍA GARCÍA
C. CHIQUITO DE LA CALZADA
D. JULIO IGLESIAS

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: ....
CODIGO POSTAL: ....
PROVINCIA: ....
TELEFONO: ....
EDAD: ....




WingMan™ Warrior
El nº 1 para los juegos 3D en perspectiva de 1ª persona, con selector de vistas de 4 posiciones y multiples botones para eliminar la mayoria de comandos de teclado. Con la exclusiva tecnologia de 360° SpinControl™ para una mayor velocidad en los giros. Diseño sólido para resistir cualquier situación.
WINGMAN
WARRIOR
John Romero -de ID Software- comenta: "Nunca imaginé que hubiese una manera tan devastadora de jugar con mis juegos. WingMan Warrior es la máquina definitiva para combatir a dos manos."
LOGITECH
"Ahora más que nunca, la diversión y la creatividad están al alcance de nuestra mano. Para explorar el Ciberespacio, los productos Logitech son lo último. ¡Nos encantan!
Logitech® amplía las fronteras en tecnología de PCs. Nuestras nuevas herramientas de sobremesa te ayudan a trabajar, a jugar y a navegar por Internet más rápido, más fácil y de forma más productiva que nunca.
Para mayor información, llama al 902-23-9333 o visita Logitech en http://www.logitech.com
Alcampo, Cadena Beep, El System, Centro Mail, Interdiscount, KM Tiendas, Logic Control, C. C. Pryca, Market Software.
ENTER
Hans van Rooij, Jane Williams, Paolo Castrucci and Stefan Kohlgrüber
Ciudadanos de la Comunidad Europea
TM/® - Las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos depositarios

En Proyecto

GRAND PRIX MANAGER 2

MUCHO DINERO EN LA PISTA

En la Fórmula 1 para ser el mejor, además de estar loco, se necesita una escudería solvente para financiar esta arriesgada aventura. Una escudería que maneje millones de dólares.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Grand Prix Manager 2
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Microprose
Distribuidor:	Proein, S.A.

Comprarse un prototipo de Fórmula 1 puede resultar ruinoso. El coste medio de estas maravillas ronda los cien millones de pesetas y cualquier fallo puede costar la vida y la ruina.

Por eso, las escuderías más importantes están esponsorizadas por grandes empresas que pueden permitirse el lujo de gastar mucho dinero para un deporte que requiere grandes inversiones, pero que, con suerte, reporta muchos beneficios, tanto financieros, como de imagen y publicidad.

Pero empezar siempre es difícil y esto es justamente lo que veremos en *Grand Prix Manager 2*. Los comienzos de una pequeña escudería hasta su triunfo total como Benetton.

El juego contará con varios niveles de dificultad, variando en cada uno de ellos una serie de parámetros como el capital inicial, lo duros que sean los rivales o distintas circunstancias como que el diseño de un nuevo prototipo tenga éxito o el número de carreras ganadas por un piloto de nuestra escudería.

Todo ello estará aderezado con un buen montón de fotografías del mundo real que servirán como fondo a las numerosas opciones con las que cuenta este estupendo juego de estrategia. Opciones cuyo manejo se ha hecho lo más intuitivo posible para un rápido manejo. Esta es una característica que siempre hay que exigir a este tipo de juegos.

Sin duda, *Grand Prix Manager 2* es la continuación de un mito que resultará todavía mejor que su antecesor.

ANGEL FCO JIMENEZ



En Proyecto



La violencia puede ser una excusa para vender un juego, pero en el caso de Grand Theft Auto la violencia y las escenas más "gore" son su espina dorsal



Hay un género cinematógrafico muy curioso y es el de "la vida después de una guerra nuclear". En este tipo de películas se puede ver ciudades destrozadas, mientras grupos de delincuente motorizados imponen su particular forma de ver la vida. Menos mal que siempre nos queda un héroe para que todo vuelva a su cauce normal. Mad Max puede considerarse como el prototipo de género.

Luego apareció un subgénero que provenía directamente del anterior. No hay guerra nuclear, pero en el futuro la violencia callejera será lo más normal, teniendo que recurrir a la más alta tecnología para combatirla como ocurría en Robocop. En Grand Theft Auto no habrá robots, pero necesitarás coches blindados para combatir a los todopoderosos traficantes de droga.

PSICOSIS CALLEJERA

En EE.UU. hay un miedo enorme y a las bandas que lo controlan. Se puede comprobar en las películas y en juegos como éstos. La violencia y la sangre abundará en este trepidante arcade donde los coches son los principales protagonistas y los golpes mortales lo más normal de todo.

Tiene una perspectiva aérea para controlar mejor la trayectoria de nuestro coche y evitar más fácilmente las acometidas de los coches de los narcotraficantes que desearán eliminarte para siempre del mapa de carreteras.

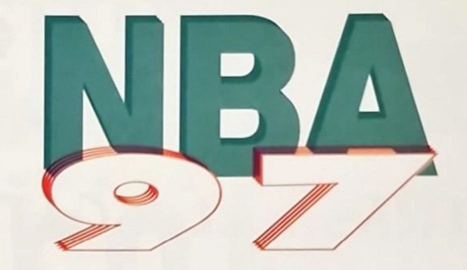
Adicción y mucha acción son los principales ingredientes de esta jugosa novedad y con un tema tan polémico como puede ser la violencia en las calles.

ANGEL FCO JIMENEZ



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Grand Theft Auto
Tipo:	Arcade
Compañía:	BMG
Compañía:	Erbe



ESTRELLAS EN LA CANCHA

El baloncesto es el deporte rey entre la juventud norteamericana, igual que la serie NBA en los juegos deportivos para ordenador.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	NBA 97
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronics Arts Sports

No nos habíamos recuperado del tremendo impacto que causó el anterior NBA cuando ya se ha anunciado *NBA 97*. Las primeras versiones que hemos visto nos han dejado impresionados totalmente por la calidad de todos sus contenidos: gráficos, movimientos, sonidos, etc.

No encontraremos grandes novedades, pero sí muchas mejoras y actualizaciones en la gestión de los equipos y los jugadores de los equipos, pues *NBA 97* tiene la licencia oficial de la conocida organización americana.

La introducción es espectacular, como solamente las televisiones americanas saben hacer sobre el mundo del baloncesto. Si disponemos de un equipo Pentium con 16 Mb y una buena tarjeta de vídeo, durante unos segundos, nos dispondremos a ver escenas a todo ritmos de jugadores saltando, encestando, corriendo, chicas animando, etc., etc. Todo ello aderezado con unas gotas de música cañera y con la sana intención de incitarnos a jugar lo más rápidamente posible.

NBA contará con gráficos en muy alta resolución y una velocidad de vértigo. Así que prepara tu CD-ROM y ponte en forma porque lo vas a necesitar.

ANGEL FCO. JIMENEZ



UEFA 96/97

Mas goles que nunca

De nuevo nos topamos con el deporte rey en un juego de ordenador. Esta vez se trata de una segunda parte de un enorme éxito de Philips.

Las segundas partes son algo ya tópico en los juegos, como ya hemos comentado en muchas ocasiones anteriores. En el caso de los juegos de fútbol, estas segundas partes se suelen maquillar con el nombre de la temporada actual o el número de versión. Algo así ocurre con *UEFA 96/97*, la nueva versión de todo un juegazo de Philips, que contaba con la particularidad de poseer la licencia oficial de la todopoderosa UEFA, es decir, la organización internacional que se ocupa de los asuntos del fútbol, sus problemas y, sobre todo, de los cuantiosos beneficios que reporta tal deporte.

Dicha licencia nos permite contemplar en este juego los nombres reales tanto de equipos como de jugadores, con el aliciente que esto puede significar: ver jugar a nuestro equipo favorito en una competición controlada por el ordenador.

Todas las pantallas que acompañan al artículo corresponden a las primeras versiones que está desarrollando Philips. Es una lástima que no podáis apreciar el movimiento, pues es muy realista, al igual que los demás gráficos que acompañan al juego.

UEFA 96/97 estará disponible muy pronto en nuestros ordenadores. Mientras tanto, será necesario ir practicando con el balón en el pasillo de casa. Cuidado con los jarrones.

ANGEL FCO. JIMENEZ



FICHA TÉCNICA

Nombre:	UEFA 96/97
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Philips
Distribuidor:	Erbe

K.K.N.D.

TRAS EL CATACLISMO NU-

En el futuro, tras el apocalipsis nuclear, cientos de miles de seres humanos perecieron y aquellos pocos que sobrevivieron comenzaron a experimentar cambios en su metabolismo que los convirtieron prácticamente en monstruos.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	K.K.N.D.
Tipo:	Estrategia
Compañía:	

La fiebre de los juegos de estrategia en tiempo real, puesta en marcha por títulos como *Warcraft 2, Command & Conquer* o el reciente *Red Alert*, se ha extendido por todos lados, haciendo que cada vez aparezcan más y más juegos del estilo. *K.K.N.D.* es un nuevo ejemplo que nos da la posibilidad de controlar un grupo de luchadores de entre los dos disponibles para que se enfrenten entre sí en una guerra postnuclear por el dominio total.

UN AMBIENTE PERFECTO

Los escenarios han sido realizados con un gusto increíble y recuerdan enormemente a los que nos mostró en su momento la película *Mad Max*, es decir, unos lugares prácticamente desérticos, llenos únicamente de unos cuantos matojos secos, edificios derruidos por completo, etc.

El sistema de juego va a ser idéntico al que estábamos acostumbrados, por lo que podremos crear nuestra propia tribu para, a continuación, ir entrenando tropas que irán a pie, en motocicleta, en camionetas y demás vehículos. Por supuesto, dependiendo del grupo que elijas al principio tendrás un tipo de unidades u otro, siendo tu misión descubrir cúal se adapta más a tus necesidades.

Dentro de muy poco tiempo podremos disfrutar de este programa que, si bien no llamará la atención por lo novedoso, sí lo hará por lo bien que trata el género.

CARLOS F. MATEOS

TANKTICS

EL DOMINIO DE LA ESTRATEGIA

Nos encontramos ante un nuevo título de estrategia en tiempo real, situado en un lejano lugar donde luchan entre sí diferentes grupos, por supuesto y como el nombre del juego lo indica, a bordo de poderosos tanques. El objetivo del juego es muy simple, acabar con todos tus enemigos y sus edificaciones, para alzarte con el dominio completo del lugar.



Los gráficos, tanto de los personajes, como de los escenarios, han sido creados mediante polígonos, lo que le da un efecto tridimensional francamente conseguido, muy diferente a lo que nos tenían acostumbrados los juegos de estrategia en tiempo real como *Warcraft 2* o *Command & Conquer*...

LUCHA A BASE DE TANQUES

Tanktics, obviamente, centra el tipo de las unidades en tanques de diferentes tipos. La misión del jugador será construirlos para defender su base, atacar la de los enemigos y, si es posible, tomar la bandera adversaria como nuestra lo que significaría su total derrota. Todos los vehículos serán modificables, por lo que el número de unidades distintas es prácticamente incontable.

Con más de setenta armas por elegir, decenas de edificaciones que construir y toda la acción que cabe esperar, *Tanktics* va a golpear fuerte el terreno de los juegos de estrategia en tiempo real, que de vez en cuando necesita un poco de originalidad.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Tanktiks
Tipo:	Estrategia
Compañía:	BMG

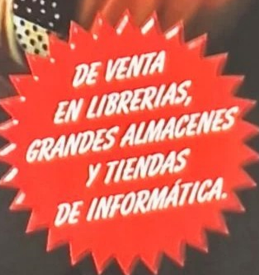
CARLOS F. MATEOS



Ya están aquí...

GAME MOVIES COLLECTION

ACTUALIZABLE DESDE INTERNET











Atrévete con ellos.





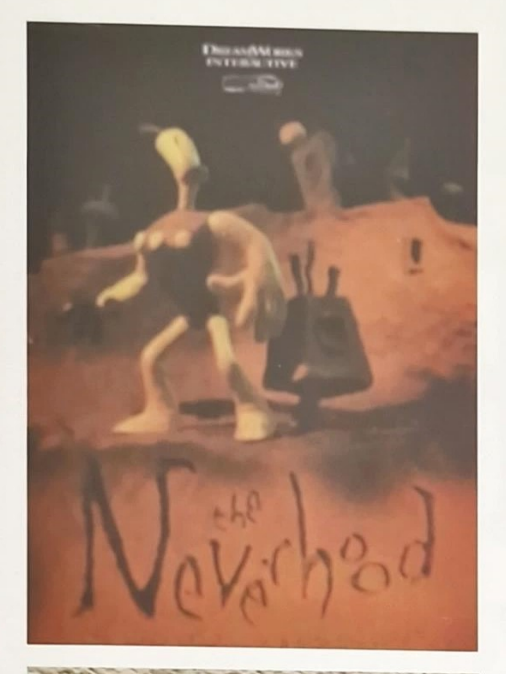




C/ Cinca 25, Local 11
08030 Barcelona
Tel.: (93) 274 25 94
Fax.: (93) 274 17 68
E-Mail: OLR@HNET.ES
Web: HTTP//WWW.OLRSOFT.COM







MUÑECOS DE PLASTILINA

Imagina lo que puede hacer un mago del cine como Steven Spielberg con una compañía de juegos. La respuesta es Dreamworks.

FICHA TÉCNICA	
Nombre:	The Neverhood
Tipo:	Aventura
Compañía:	Dreamworks
Compañía:	Erbe

Al igual que su homólogo George Lucas, que con Lucas Arts ha creado una de las compañías más prestigiosas gracias a la calidad de sus productos, Spielberg ha fundado Dreamworks. Por los altos presupuestos que maneja y al amplio y cualificado personal que trabaja para Spielberg, Dreamworks puede presumir de diseñar juegos que en un futuro serán todo un número uno.

La primera incursión de Dreamworks es *The Neverhood*, una curiosa aventura en la que sus protagonistas son muñecos de plastilina en un mundo totalmente surreal y divertido. Precisamente, los golpes de humor son uno de los aspectos que más destaca del juego, pues sus protagonistas y las situaciones tan ridículas que se presentan harán más de una vez que soltemos una carcajada.

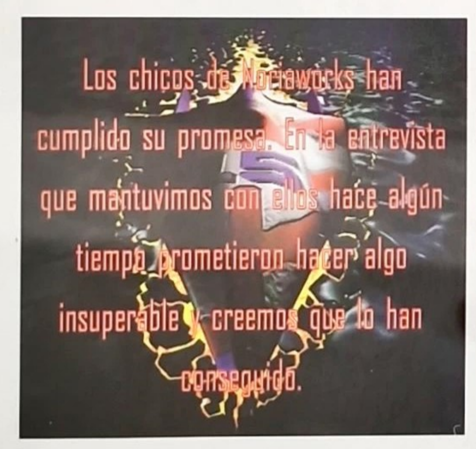
Aun así, no se ha descuidado en ningún momento la calidad técnica del producto. Los gráficos son soberbios, haciendo del juego una verdadera película en nuestro ordenador. Algo que muchos pretenden y pocos consiguen.

Poco a poco irán apareciendo más novedades de Dreamworks. Su creador tiene el suficiente nombre como para producir juegos con guiones y argumentos de calidad, mientras que los programadores y artistas se encargarán de crear los sueños en los que dicen trabajar.

ANGEL FCO. JIMENEZ

Thunder OffShore

No olvides el cinturón



La política de OK PC respecto a los nuevos grupos de programación que surgen en nuestro país es simplemente la de apoyarlos totalmente. Si, además de ser de producción nacional, el juego es bueno, pues se merece no sólo nuestro apoyo, sino también el vuestro.

Esperemos que esto ocurra con *Thunder OffShore*. Se trata de un arcade de carreras, en el que los coches han sido sustituidos por potentes lanchas que son capaces de sobrevolar cualquier tipo de terreno, ya sea agua, una pista desértica o un volcán en erupción.

Para la realización de *Thunder OffShore*, Noriaworks ha inventado una serie de herramientas totalmente originales y revolucionarias para crear el fantástico mundo futurista donde se suceden las carreras. La más importante de todas es Cubic 3, un sofisticado sistema de elaboración de modelos en 3D que tiene más de 250.000 puntos en movimiento, morphing en tiempo real y fuentes de luz dinámica. También hay que destacar *Aquamaker*, un original sistema de rutinas de programación para generar cualquier tipo de fluido líquido.

El juego se complementa con una excelente banda sonora, pero lo que más importará es su rapidez y la acción que promete para cualquier fanático de los arcades de este tipo, es de los que te dejan la mano paralizada por los nervios para llegar el primero y tras agarrotarse los dedos con el teclado.

ANGEL FCO. JIMENEZ



FICHA TÉCNICA	
Nombre:	Thunder OffShore
Tipo:	Arcade
Compañía:	BMG
Compañía:	Erbe

UNA NUEVA FORMA DE COMPRAR INFORMATICA

MULTIMEDIA

intel inside pentium PROCESSOR

Microsoft Windows 95

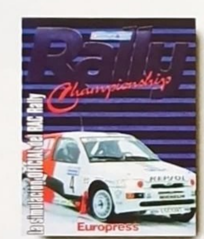
*ENCICLOPEDIA SALVAT DE REGALO

Ei SYSTEM GAMES 133 MHZ

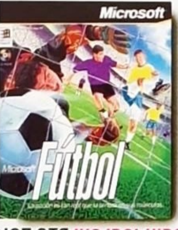
159.900 + I.V.A.



7.495 PTS IVA INCLUIDO



5.490 PTS IVA INCLUIDO



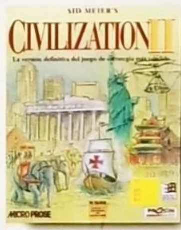
7.495 PTS IVA INCLUIDO



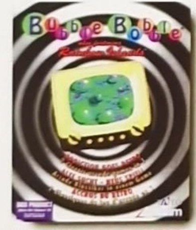
6.490 PTS IVA INCLUIDO



6.490 PTS IVA INCLUIDO



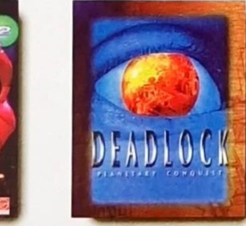
7.590 PTS IVA INCLUIDO



4.990 PTS IVA INCLUIDO



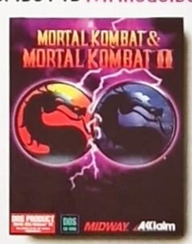
6.490 PTS IVA INCLUIDO



7.495 PTS IVA INCLUIDO



6.790 PTS IVA INCLUIDO



3.590 PTS IVA INCLUIDO



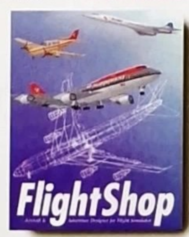
7.495 PTS IVA INCLUIDO



8.995 PTS IVA INCLUIDO



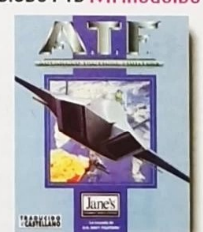
9.900 PTS IVA INCLUIDO



8.490 PTS IVA INCLUIDO



7.990 PTS IVA INCLUIDO



7.590 PTS IVA INCLUIDO



7.495 PTS IVA INCLUIDO

2.500 m2 de exposición - ampliaciones de memoria,placas etc. - kits multimedia - 6.000 titulos de software - simuladores - arcade...

SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO DE PRODUCTOS

Ei SYSTEM COMPUTER
REF: CATALOGO DE PRODUCTOS
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
28012 - MADRID

INDICA A TRAVES DE QUE REVISTA LO SOLICITAS

ALICANTE
AVD. DE SALAMANCA 23
TLF: (96) 592 37 70
FAX: (96) 592 34 26

CORUÑA
AVD. ALFONSO MOLINA 52
TLF: (981) 15 28 70
FAX: (981) 15 29 10

VALENCIA
AVD. CARDENAL BENLLOCH 58
TLF: (96) 361 63 11
FAX: (96) 361 58 22

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86

CEUTA
C/ REAL 28
TLF: (956) 51 90 60
FAX: (956) 51 47 48

SAN SEBASTIAN
Pº ARBOL DE GUERNICA 22
TLF: (943) 45 90 32
FAX: (943) 47 37 73

VIGO
C/ BARCELONA 22 BAJO
TLF: (986) 48 01 56
FAX: (986) 48 01 56

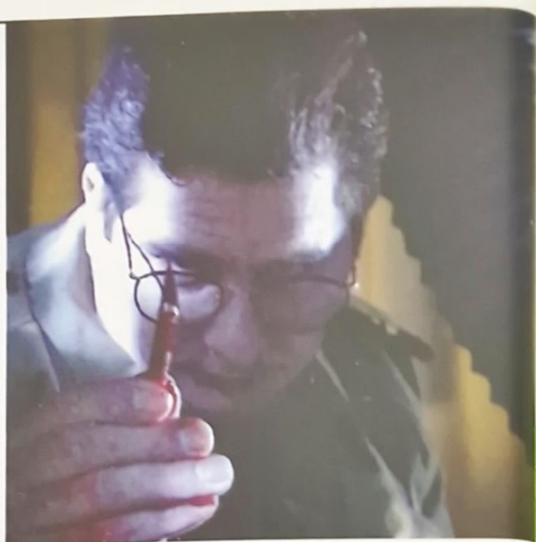
MADRID Ei SOFT
C/ RIO ROSAS 55
PROXIMA APERTURA

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15 FAX: (91) 468 03 35
28012 - MADRID
eisysmkt@stnet.es

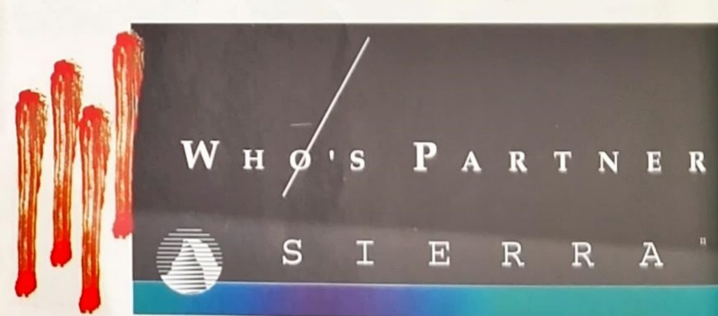


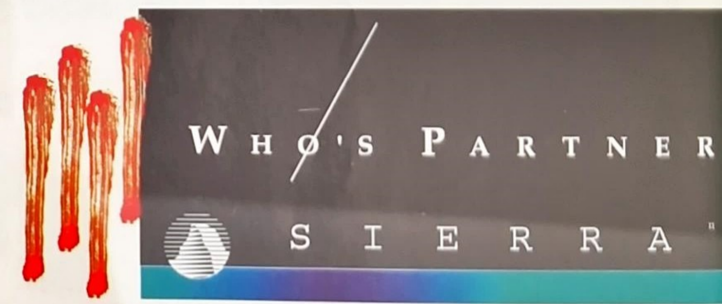
www.eisystem.es





El juego más sangriento de toda la historia del software ya tiene segunda parte y dicha segunda parte ya tiene concurso. Al pie de esta página vas a encontrar un cupón de participación que deberás rellenar correctamente y mandárnoslo a la revista ya sea por correo ordinario o por fax. Si no quieres estropear la revista, tienes la opción de mandarnos una fotocopia. Las primeras cartas que lleguen a la redacción resultarán premiadas con juegos de Sierra. Los más rápidos vencerán. Así que ya sabes, escríbelo cuanto antes, haz todas las fotocopias que quieras y mándalas, cuántas más hagas, más posibilidades tendrás de ganar.







CUPON DE PARTICIPACION

APELLIDOS: ....

NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

TELEFONO: ....

PROVINCIA: .... CODIGO POSTAL: ....

EDAD: ....

PROFESION: ....



Versalles 1685
Esplendor en la Corte

FICHA TÉCNICA	
Título:	Versalles 1685
Tipo:	Aventura
Compañía:	Cryo
Distribuidor:	Erbe
REQUISITOS	
CPU:	486 DX/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	1 Mb

Versalles es el símbolo de la corte francesa por excelencia. La belleza del edificio y sobre todo de sus jardines lo convirtieron en el palacio preferido por el rey y su familia para historias interminables de amor, celos y odio. Pero lo que nadie supo es que había intereses para destruirlo. Sólo una valiente pudo evitarlo y la Historia calló su nombre.

Tal confabulación para mandar a la nada Versalles supone la amenaza más terrible a la que debe enfrentarse el Rey Sol en aquella época donde "el Estado soy yo". El absolutismo tenía enemigos y Versalles era el símbolo de todo lo que sonaba a monarquía.

La compañía francesa Cryo ha decidido rebuscar en la Historia de su país para traer al mundo un juego para el que si hubiera que buscar una calificación solamente podíamos llegar a la de espectacular y maravilloso. Utilizando nuevas tecnologías y el asesoramiento de los organismos encargados de mantener en buen estado los museos franceses, han conseguido de *Versalles*, no sólo un producto excelente a nivel técnico, sino sumamente original tanto en planteamiento como en forma.

¡SOLO UN DIA!

La fecha es 21 de junio de 1685. Todo transcurre plácidamente en el Palacio de Versalles. El rey se levanta a su hora acostumbrada rodeado de los cortesanos más fieles, mientras que todo el personal de servidumbre, guardia y criados ya hace varias horas que han despertado para tener a punto todo lo que el palacio puede ofrecer a los reyes.

Pero ese día será especial. El rey ha recibido una extraña misiva anunciando que el palacio será destruido al día siguiente con el consiguiente sobresalto de todos sus consejeros, porque saben que algunos de ellos es el traidor. Nadie que no sea de la corte tiene el acceso tan fácil a Versalles.

El Rey Sol deposita su confianza en uno de los cortesanos más importantes para que investigue quién ha podido ser el autor de dicha carta y la recompensa que merece en forma de ejecución rápida y segura. El cortesano a su vez manda las oportunas órdenes a su ayudante para que investigue e identifique al traidor. Nosotros encarnaremos a ese ayudante.

Pero lo peor de todo es que sólo tenemos un día para resolver el misterio. Un día para recorrer mil estancias distintas y para extraer pistas de cualquier rincón. Una tarea difícil, larga y complicada, y que el pobre vasallo sólo puede completar en un día. A nosotros nos llevará meses.

EXPLORANDO EL PALACIO

A diferencia de otras aventuras como *Myst* donde la ausencia de personajes es casi absoluta, en Versalles tenemos toda una serie de cortesanos y tipos de la más variada índole dispuestos a ofrecernos una mano o simplemente a ofrecérnosla con un puñal directo a la espalda.

Además, estos personajes son históricos y sus caras son reproducciones exactas de los retratos de los verdaderos habitantes de Versalles. Los artistas han pasado meses trasladando al ordenador los rostros perdidos en cuadros de todo el mundo, constituyendo una obra de titanes. Pues bien, nos encontraremos con cientos de personajes de este tipo. Y sólo uno de ellos será el culpable.

Objetos escondidos en habitaciones más o menos camufladas serán los que más problemas nos acarreen, pero puedes estar seguro de que son los que más necesitarás. Otros estarán a golpe de vista.

De todas formas, como miembro de la corte tienes el permiso de vagabundear por el palacio, pero mu

El salón de baile es una muestra de la arquitectura de aquella época.

chas de las habitaciones se encuentran cerradas o vedadas a tu presencia. El truco consiste en dirigirse a la persona adecuada para obtener el debido permiso y todo ello de una forma muy ceremonial e hipócrita, como era norma en aquellos años.

ESTO ES UNICO

La forma de explorar el palacio es, por supuesto, a través de los ojos del sirviente del rey. Estamos hablando de una aventura en un entorno tridimensional, pero que difiere sustancialmente de todo lo que se hecho antes, como *Myst*, los juegos de Trilobyte o incluso de la tecnología 3D de *Quake*.

Ante todo, se ha dado la máxima libertad al jugador para que pueda recorrer todas las estancias posibles en la posición que quiera y no en posiciones predeterminadas por el ordenador. Esto conlleva el uso de una nueva tecnología denominada por Cryo OMNI3D, que permite la renderización de escenarios en tiempo real sin el uso de fotografías. Esto requiere un equipo muy potente si decidimos usar la versión en alta resolución de *Versalles 1685*, aunque alucinaremos con los resultados que ofrece tal tecnología.

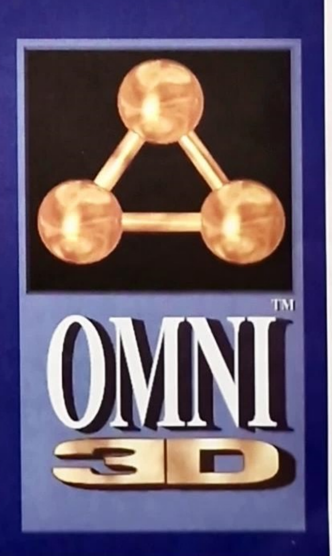
Los movimientos conseguidos son muy suaves y no olvides que todos los detalles y escenarios los genera al instante el ordenador, consiguiendo un efecto de fantasía, por-

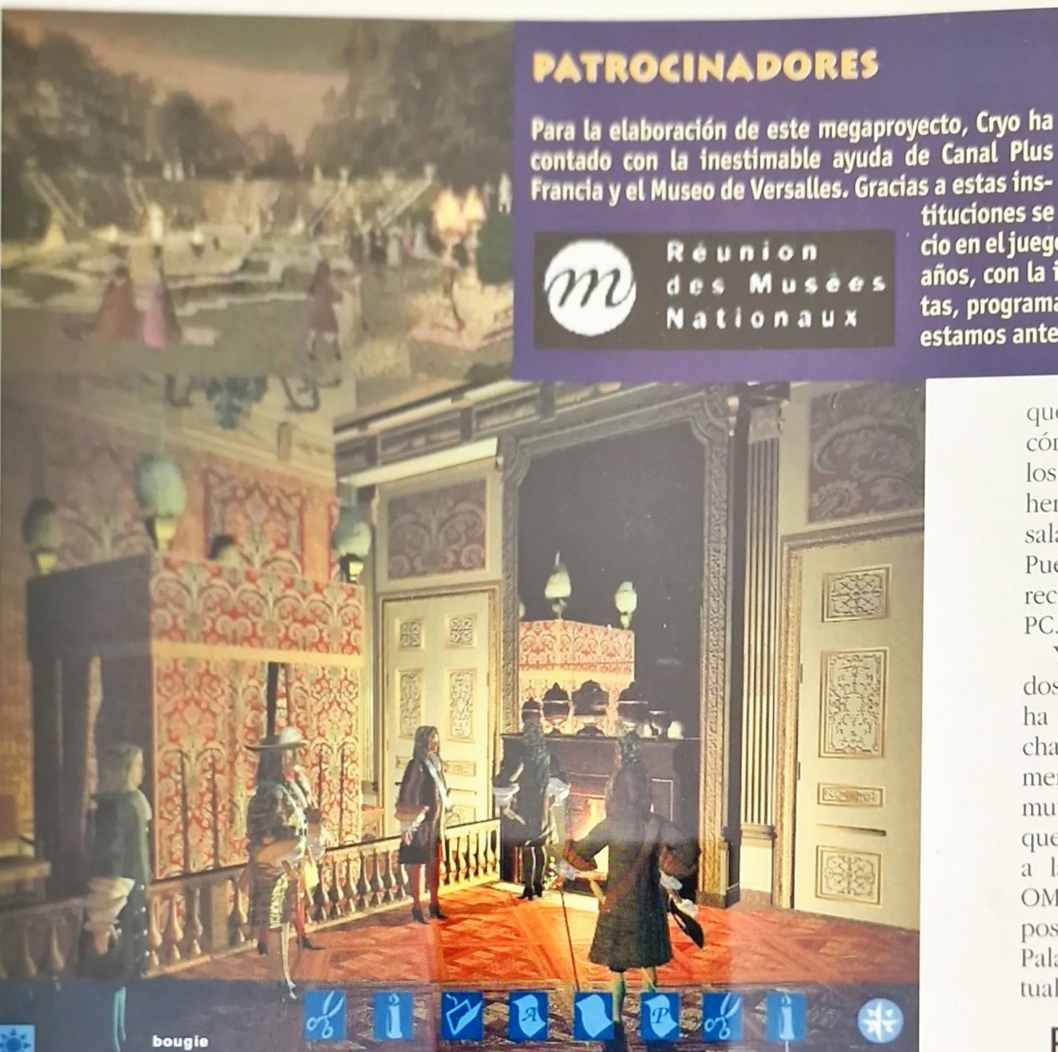
LA TECNOLOGIA OMNI3D

Esta asombrosa herramienta es la responsable de los logrados movimientos y gráficos que posee *Versalles 1685* y sumerge al espectador en un mundo de realidad virtual como ninguno lo había hecho antes.

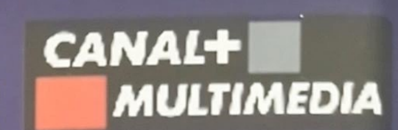
Sus creadores han sido los integrantes del equipo de Investigación y Desarrollo de Cryo. OMNI3D permite que disfrutemos de una perspectiva en 360 y en un entorno totalmente renderizado. No se han usado fotografías, pero el resultado que se ha conseguido las iguala.

Esta herramienta da una total libertad al programador y grafista que la utiliza, pues precalcula imágenes en tres dimensiones en una resolución de 640 x 480 en 256 colores o en True Colour (millones de colores). A cambio, necesitaremos equipos muy potentes para poder usar esta última opción, además de una tarjeta gráfica de altas prestaciones y de 4 Mb.





PATROCINADORES



Para la elaboración de este megaproyecto, Cryo ha contado con la inestimable ayuda de Canal Plus Francia y el Museo de Versalles. Gracias a estas instituciones se ha podido incluir cada rincón del palacio en el juego. Una tarea que ha durado cerca de dos años, con la inestimable ayuda de cientos de artistas, programadores, ayudantes, etc. No olvides que estamos ante el juego más importante de Cryo.

Réunion des Musées Nationaux

que estamos ante un juego que muestra cómo son los gráficos que se ofrecen en los equipos de realidad virtual. Todos hemos visto reportajes en televisión con salas virtuales de lugares históricos. Pues bien, *Versalles 1685* es lo más parecido a esas salas pero en plataformas PC.

Y todo este proyecto "sólo" ocupa dos CD-ROM. Esto es debido a que se ha desechado el vídeo, ahorrando muchas megas que ocupan normalmente las imágenes reales por muy comprimidas que estén. Gracias a la tecnología OMNI3D es posible visitar el Palacio de Versalles virtualmente.

EDUCACION ES DIVERSION

Había otra premisa que cumplir en *Versalles 1685* por parte de los programadores de Cryo. No sólo se trataba de conseguir una aventura revolucionaria en sus aspectos técnicos, se trataba ade-

HISTORIA DE UNA COMPAÑIA

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

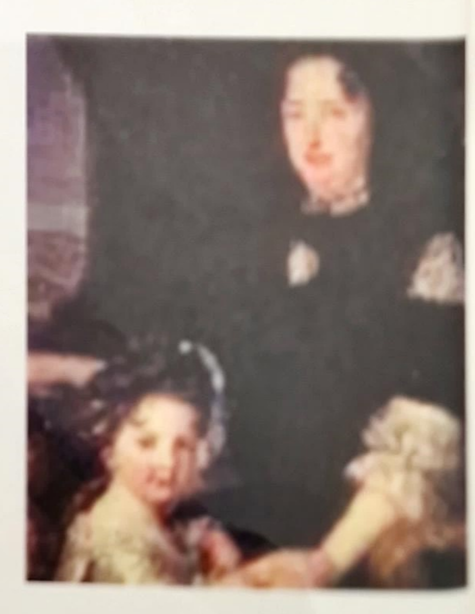
Cryo se fundó en enero de 1992 por tres ejecutivos provenientes de otras prestigiosas compañías informáticas francesas. Desde entonces han traído al mundo éxitos como *Dune*, *Lost Eden* o *Dragon Lore*.

En todos sus trabajos se caracterizan por el predominio que hay del aspecto visual sobre los otros. No quiere decir que sus juegos sean aburridos, muy al contrario, los tres títulos que hemos mencionado antes han ocupado primeros lugares en las listas de ventas, lo que pasa es que sus gráficos son tan impresionantes que dejan los otros aspectos del juego en un segundo lugar. En el caso de *Versalles*, esto no deja ninguna duda.

Ahora mismo Cryo está en pleno proceso de expansión. Es de las pocas compañías desarrolladoras de juegos cuya plantilla asciende a centenares de personas y su volumen de negocio cada vez es más grande con cuantiosos beneficios. Bueno, dejemos de hablar de economía, algo intranscendente en una revista de juegos y pasemos a los próximos proyectos de Cryo.

Dentro de poco se presentarán al público *Dragon Lore 2*, *Riverworld* y *Atlantis*. Estarán disponibles para el primer trimestre de este año de 1997 y sólo serán la primera ola del aluvión de novedades que nos prepara Cryo.

Dragon Lore 2 es la segunda parte de un genial juego de rol y fantasía, donde de nuevo nos enfrentaremos a una perversa confabulación. *Atlantis* será la primera aventura de una larga serie y *Riverworld* es una adaptación del clásico de la ciencia ficción escrito por Philip José Farmer. Como siempre, serán espectaculares visualmente y no podrán faltar en casa de ningún adicto a las aventuras.



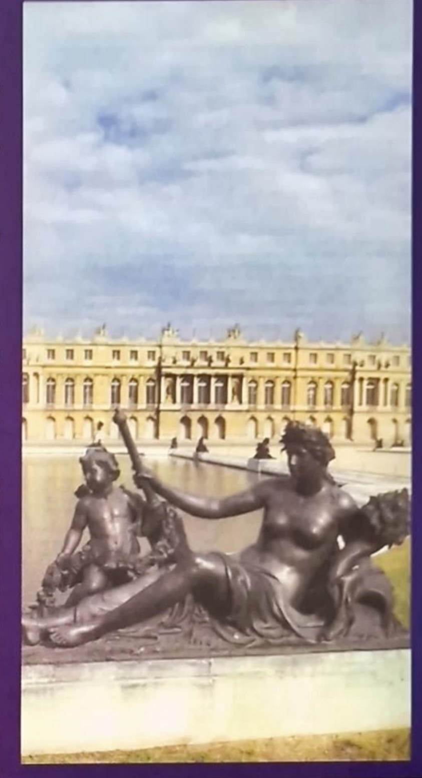
más de dar a conocer al público toda la dilatada historia que tiene el palacio en cada una de sus habitaciones. Para ello y con la colaboración del Museo de Versalles, durante dos años se reprodujeron fielmente las habitaciones con sus cuadros y obras de arte al juego.

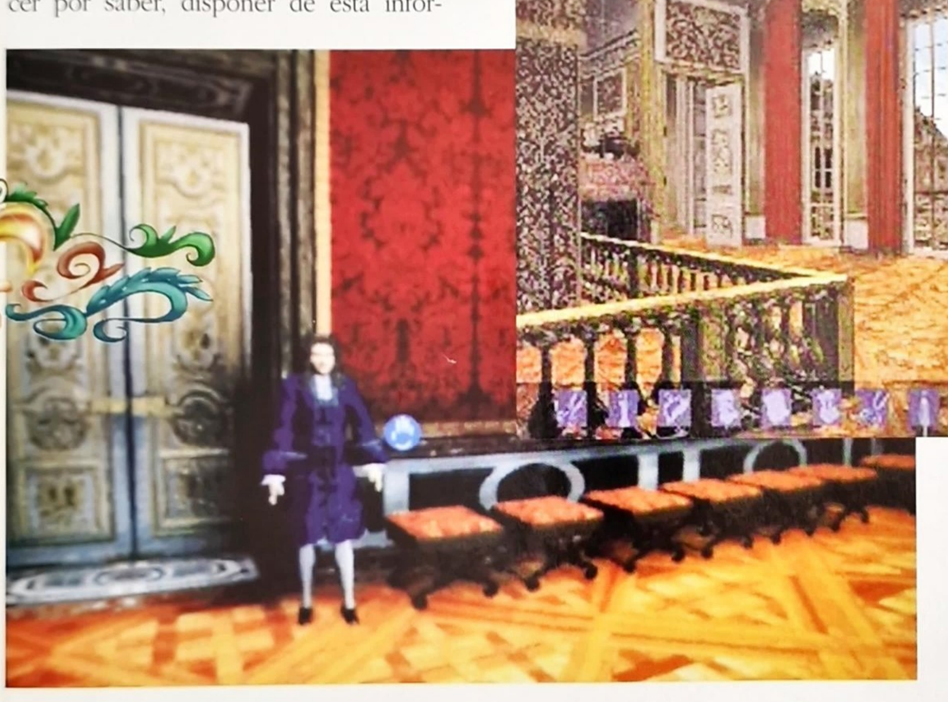
Cuando visites cada una de las salas del palacio en busca del conspirador, podrás apreciar y contemplar las belleza de los cuadros, esculturas y obras de arte que existen realmente. Al pulsar el icono de "ojo" sobre ellas tendrás una vista en primer plano para que puedas apreciar cada detalle. Otro tipo de icono es el de información, con el que accederás a una explicación del cuadro o la historia de la sala donde te encuentres. Además de curiosidad y del conocer por saber, disponer de esta información será bastante útil para tu tarea.

Pero no sólo está disponible la información acerca de cosas inanimadas. Hemos dicho antes que los personajes que aparecen en el juego son históricos. Pues bien, cuando pulses el cursor sobre ellos, además de hablar con ellos e intercambiar objetos, también aparece el icono de información con una pequeña biografía en su interior. Los señores de Cryo han hecho algo incomparable, de verdad, no podemos dejar de repetirlo y si alguien quiere buscar algo negativo en *Versalles 1685* no encontrará nada. Tal vez, el interfaz no sea todo lo cercano que debería ser para la época en la que trasncurre el juego pues es muy impersonal, aunque cumple con su función con un inventario rápido para acceder a él y un cursor inteligente.

CONOCER VERSALLES

Cuando visites París, no puedes dejar de ir a Versalles. Está muy cerca de la capital francesa y está perfectamente comunicado con cualquier medio de transporte. Puedes utilizar:
RER: Estación Versailles-Rive-Gauche.
SNCF: Desde las estaciones Montparnasse y Saint-Lazare.
Bus: 171 (Pont de Sèvres).
Si vas en coche particular, recuerda que el aparcamiento en los alrededores del palacio es de pago. De todas formas, si tienes alguna duda puedes llamar a los siguientes teléfonos de información: 30 84 76 18 y 30 84 74 00.





¿Y EN ESPAÑA QUE?



En nuestro país lo más cercano que tenemos al palacio de Versalles, aparte del Real de Madrid, son los Palacios de la Granja y de Aranjuez. Pero es el de Aranjuez el sitio más idóneo para que sea el trasfondo de una aventura de misterio como la de Cryo. El motín de 1808 puede ser un buen argumento para que los españoles nos creemos una intriga palaciega de alto nivel. Lugares no nos faltan, ni tampoco la banda sonora: *El concierto de Aranjuez* podía ser un excelente tema de ambiente mientras exploramos un mundo barroco donde nada es lo que parece.

RECORDANDO A MOZART

1685 es la época del Barroco y la banda sonora está compuesta por temas de este estilo y de música de cámara, a la cual eran muy aficionados los reyes. La elegancia de las voces y las melodías tan bellas suponen un entretenimiento para dejar el ordenador encendido y que la


El juego retrata fielmente las bellezas artísticas de Versalles.

UN POCO DE HISTORIA

Versailles-au-Val-de-Galie era un pequeño caserío como cualquier otro de la campiña francesa. El rey Luis XIII lo eligió como refugio para sus cacerías, afición bastante común en todas las monarquías europeas. Pero en 1661, cuando murió el cardenal Mazarino, el que verdaderamente regía los destinos de Francia, Luis XIV recobró la libertad de hacer lo que quisiera y su primer deseo fue construir un palacio en Versalles.

En un primer momento, la idea se limitaba a ampliar el pabellón de caza de su padre, pero gracias a la obra de Colbert y Le Brun, el Palacio de Versalles se hace cada vez más grande, terminando las obras en la época donde transcurre el juego.

Ya fuera del argumento de *Versalles 1685* y a finales del siglo XVIII, los acontecimientos de la Revolución Francesa marcarán a Versalles el principio de su decadencia. Luis XVI y María Antonieta fueron capturados por la multitud el 6 de octubre de 1789 y nunca regresaron. Tras la muerte de los monarcas, casi todo el mobiliario del palacio fue vendido al extranjero.

El último hecho histórico de envergadura ocurrido en Versalles es el tratado que puso fin a la I Guerra Mundial y que lleva su nombre. Los términos de dicho tratado supusieron la venganza de Hitler y de Alemania, llevando al genocidio de la II Guerra Mundial.

Tras una historia tan ajetreada y con una importancia especial en la Historia de Europa y de la Humanidad, Versalles es actualmente uno de los más bellos edificios y museos de Francia. Ejemplo de arquitectura y el símbolo de toda una forma de ver y sobre todo, disfrutar de la vida. Los más ricos, por supuesto.



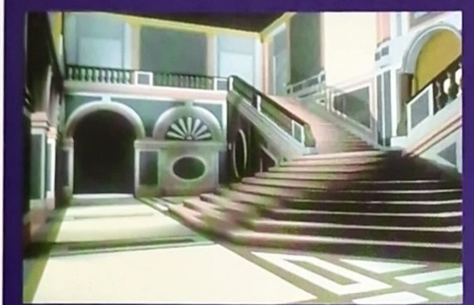
música suene de fondo mientras hacemos otras cosas en casa.

Pero no sólo en música se ha conseguido un ambiente idéntico al de la época. El vestuario, la forma de comportarse de los personajes..., la vida, en

PROCESO DE CONSTRUCCION

Como podéis apreciar por las imágenes, el proceso de acabado de cada pantalla o escenario representa una labor muy dura y lleva mucho tiempo, incluso con las más modernas herramientas. El resultado es absolutamente maravilloso. *Versalles* es un juego para los amantes de la diversión y la cultura.









definitiva, es idéntica a la del siglo XVII, gracias al trabajo de documentación de todo un equipo que se ha dejado cientos de horas tras bibliotecas y archivos para conseguir la máxima información. Un ejemplo lo pueden constituir las caras de los personajes, que parecen muñecas de porcelana, pero con rostros expresivos y en consonancia con la circunstancia que lo requiera, como en los momentos de peligro o románticos.

Si tienes problemas con el francés, no te preocupes, Erbe ha traducido al castellano tanto textos como diálogos. Hay que agradecérselo sobre todo por la enorme cantidad de datos históricos que hay en tan peculiar enciclopedia sobre Versalles y también por las numerosas frases y diálogos que tendremos que intercambiar.

Versalles 1685 es la obra más ambiciosa que se ha creado sobre la época, y la obra cumbre de Cryo. Ha aportado una nueva ola de originalidad y calidad a un mercado que le hace falta. Lo dicho, es un juego insuperable.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Nota: 96 PC



OTRAS ALTERNATIVAS

THE DIG

OK PC nº 44

Una aventura excepcional que transcurre no en la Tierra, sino en un planeta muy lejano, lleno de misterios fascinantes.



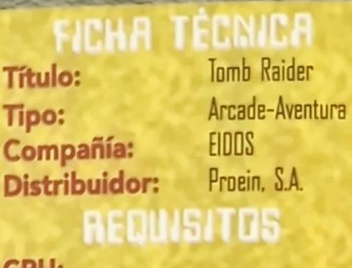
LION

OK PC nº 46



Además de cazar hombres en la sabana y criar a tus cachorros, en *Lion* aprenderás todo sobre la vida del rey de la selva. Un buen ejemplo de cómo hay que combinar la cultura y la diversión.

TOMB RAIDER



FICHA TÉCNICA

Título:	Tomb Raider
Tipo:	Arcade-Aventura
Compañía:	EIDOS
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	
Memoria:	
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS
Sonido:	CD/Digital/3-D
Disco Duro:	

¿TE GUSTAN LAS PELEONAS?

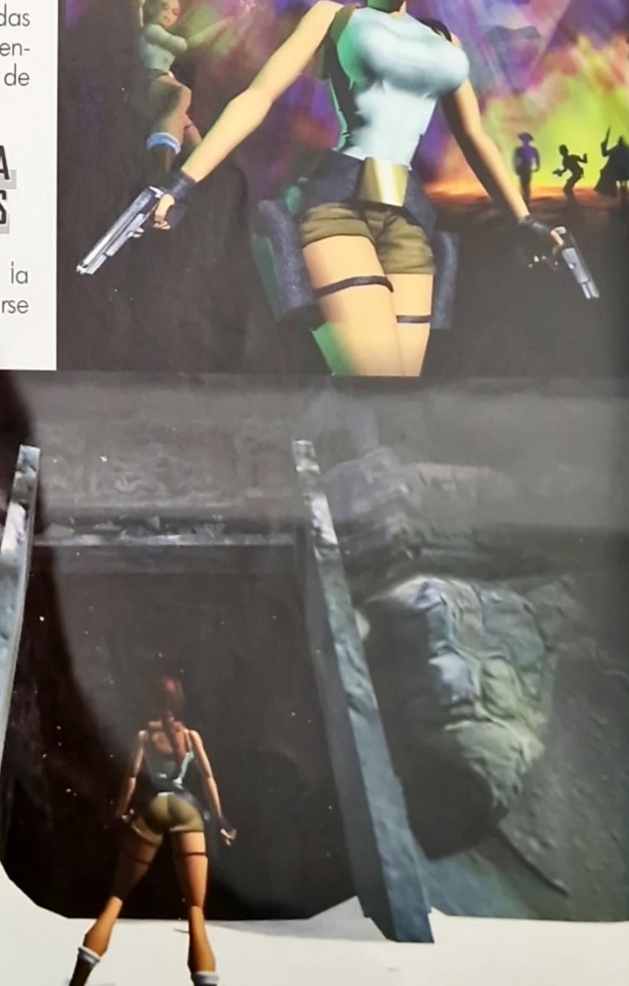
Nos encontramos ante lo que puede ser, sin duda, el "boom" en el terreno del software lúdico por todo lo que os contamos más adelante. No dejéis de leer este artículo, pues seguro que una vez que lo hayáis acabado, estaréis deseando echarle manos a esta pequeña gran joya llamada Tomb Raider.

La aventura comienza cuando Lara Croft es contratada por un poderoso sindicato para recuperar un objeto mítico llamado Scion. Tras descubrir que no ha sido más que un peón en una larga cadena de conspiraciones, decide seguir sola la investigación y descubrir así el misterio.

Sus pesquisas arqueológicas la van a llevar a escenarios de un gran valor histórico, pero llenos de peligros. Lugares de los que se ha olvidado el tiempo y que siguen como estaban en épocas remotas, protegidos con trampas diseñadas por los antiguos sabios, que tendrás que superar o desactivar de la mejor manera que puedas.

PARIENTE CERCANA DE INDIANA JONES

Lara Croft es el nombre de la protagonista que va a adentrarse en la búsqueda del Scion.



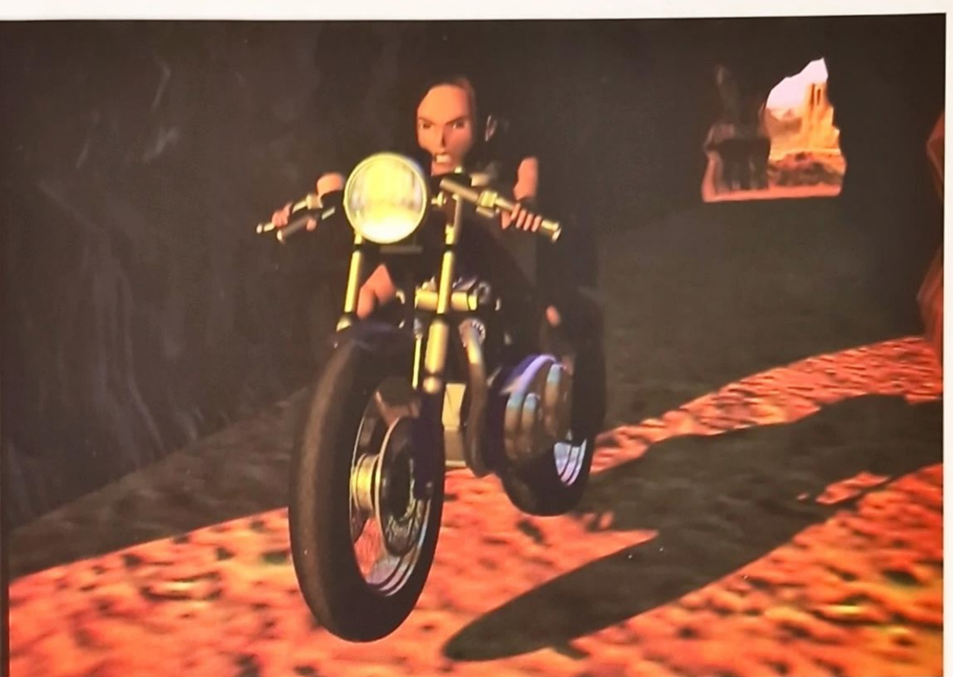
NIVEL 1: VILCABAMBA

La ciudad perdida inca. Se cree que fue el último reducto de esta civilización ante la conquista española. Este nivel es un tanto simple y permite al jugador familiarizarse con los movimientos de Lara y la temática del juego, por lo que vamos a encontrarnos más puzzles por resolver que enemigos con los que acabar.

Zona 1: La cueva
- La catarata
- Las barracas

Zona 2: La ciudad
- La plaza central
- El palacio
- El harén

Zona 3: La tumba
- La zona de sacrificios
- La cripta
- La habitación real





Anteriormente colaboraba en la asistencia a niños sin hogar o disminuidos físicos, pero, aparte de todo eso, sus aficiones más grandes son viajar por todo el mundo y esquiar en el Everest y, gracias al contrato que acababa de firmar con un sindicato, va a cumplir la primera de ellas.

En *Tomb Raider* vamos a descubrir escenas tan famosas como la de la piedra persiguiendo al arriesgado arqueólogo a lo largo de un estrecho corredor (de *Indiana Jones en busca del arca perdida*), o los resortes que disparan dardos envenenados (de la misma), lo que nos hace sentimos en parte muy identificados con la protagonista de la aventura, pues, ¿quién no ha visto esta película?

LA DURA LABOR DE UNA ARQUEOLOGA

Los puzzles de *Tomb Raider* están basados en títulos como la serie *Ultima Underworld, Prince of Persia* o *Doom*, pero con un buen toque de originalidad que prácticamente no permite identificarlos. En cuanto al sistema de lucha, es totalmente diferente a lo que hemos visto hasta ahora, por varias razones. La primera es el hecho de que vamos a poder movernos a nuestro antojo por todo el escenario para esquivar los ataques de los enemigos, mientras que Lara apunta auto-



ENTREVISTA A LOS PROGRAMADORES DE TOMB RAIDER

• ¿De donde surgió la idea de crear un juego como *Tomb Raider*?

A comienzos de 1994, la insdustria del juego pareció cambiar hacia un nuevo estilo de arcades en primera persona, que hasta hoy persisten como líderes de venta. A base de jugar con ellos se me ocurrió la feliz idea de hacer uno de las mismas carácterísticas, pero en el que, en lugar de ser en primera persona, se viera al protagonista desde atrás, dando así una sensación mucho más realista.

• ¿Por qué elegiste a una mujer como protagonista?

Estaba realmente cansado de ver al estereotipo de hombre "cachas" y además, ¿no resulta mucho mejor que el protagonista sea atractivo y sensual?

• ¿Creaste a Lara inspirándote en alguna mujer que conoces? ¿Cómo es posible que hayas diseñado unos movimientos tan verosímiles sin haber capturado previamente imágenes reales?

El mayor problema para conseguir esa suavidad sin capturas de vídeo es que hay que elegir con cuidado los puntos claves de las secuencias para, en ese punto, unir el movimiento deseado. El no haber capturado imágenes de vídeo nos da un control total sobre los movimientos, por ejemplo, a qué velocidad puede correr Lara, en cuánto espacio puede parar...

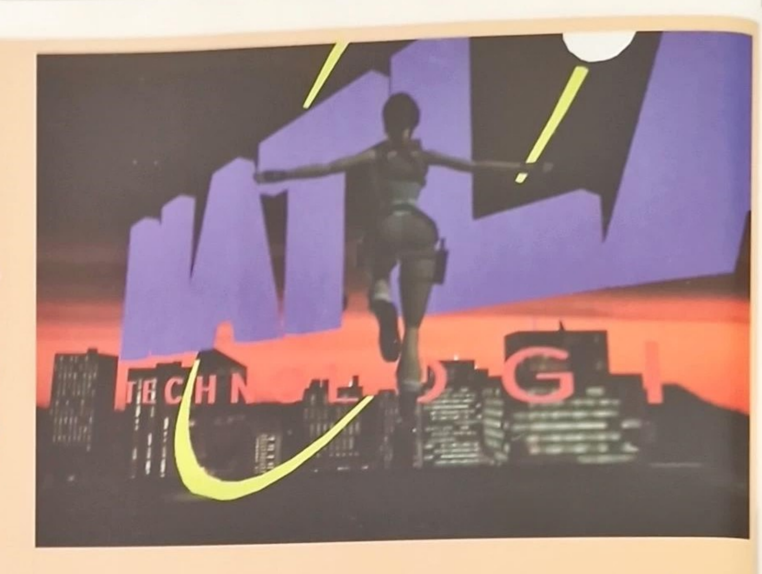
• ¿Se desarrolla Tomb Raider en algún lugar en concreto?

En cuanto al tiempo, es en la época actual. Visitaremos cuatro lugares, siendo el primero de ellos un templo azteca y los demás... ¡ya lo veréis!

• Antes has mencionado como surgió la idea, pero, ¿te inspiraste en algún juego en particular?

Sí. En *Prince of Persia*, una de esas pequeñas obras maestras del software, todo jugabilidad y diversión.





• ¿Qué utilidad usaste para diseñar los escenarios?

Todo ha sido creado con el 3D Studio, para, posteriormente, ser importado a nuestro propio editor de animaciones, lo que le permitía al artista "pintar" las texturas de los mapas directamente en la figura. A continuación, se pasa a otra utilidad llamada "editor de habitaciones", con el que se ha conseguido definir las fuentes de luz, la textura de cada momento, etc.

• ¿La versión para PC requerirá una tarjeta 3D?

No, pero la soportará.

• ¿Con qué resolución y número de colores funcionará Tomb Raider?

Tendrá varios modos de resolución (320 x 200 y 640 x 480) y 256 colores (con tarjeta 3D correrá en 640 x 280 y con colores en 24 bits).

• ¿Cúal ha sido la mayor dificultad que habéis tenido que solventar?

El sistema de animación y de cámaras, ya que era muy complicado que el ordenador eligiese la mejor vista de una manera suave y sin sobresaltos.

• ¿Es más complicado programar en tercera persona que en primera?

¿Que si es más difícil programar en tercera persona? ¡Infinitamente! Para empezar, ves al personaje en todo momento, por lo que hay que cuidar que no haya ningún desperfecto en los movimientos del mismo y, por otro lado, las cámaras, ya que no es una visión subjetiva, sino que va variando para ofrecer la máxima visión.

• ¿Ha cambiado mucho el juego desde la idea original hasta hoy?

En sí, no ha variado mucho; lo que sí ha cambiado es el diseño del personaje, pero estamos muy contentos con el resultado.

máticamente, llegando en algunos momentos a parecer una película de acción. La segunda es la cámara, que va a ofrecer una vista mucho más alejada que de costumbre para darnos más visión de juego y poder así defendernos mejor.

Desde un comienzo contamos con la ayuda de dos pistolas automáticas, cuya munición es ilimitada y que formarán parte de nuestro equipo de ataque y defensa, y que, posteriormente, podrán ser suplantadas por una escopeta de cañones recortados, una Uzi, etc. También encontraremos botiquines que servirán para recuperar la energía mermada a base de caídas desde grandes alturas, mordiscos y arañazos de fieras salvajes o disparos de arqueólogos adversarios que buscan también el Scion. Habrá dos tamaños de los mismos, el pequeño, que rellenará la mitad de la barra, y el grande, que lo hará al cien por cien.

En momentos determinados, como puede ser cuando estamos buceando, aparecerá otra barra que indica el nivel de oxígeno que nos resta para ahogarnos. Si dicho indicador llegase a cero, el de energía comenzaría a decaer cada vez más rápido



NIVEL 2: EL LABERINTO

Un bello estilo arquitectónico, mitad griego, mitad romano, se mezcla con las leyendas de la *Iliada* y de la *Odisea*.

Zona 1: El templo
- La librería
- El jardín de la meditación
- Las termas

Zona 2: Las escaleras
- Zona de escaleras
- El coliseo

Zona 3: La tumba
- El refugio acuático del Scion

NIVEL 3: EGIPTO

Un ruinoso y, sin embargo, bello lugar, construido sobre los restos de la Atlántida.

Zona 1: Los barracones
- Río / Cataratas
- El templo

Zona 2: La tumba
- El mapa de estrella
- La habitación de la Reina
- La habitación del Rey

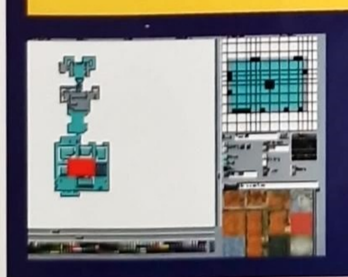
Zona 3: El rompecabezas de los Atlantes
- Prueba mental
- Prueba física
- Prueba de lucha
- El lugar de descanso del Scion



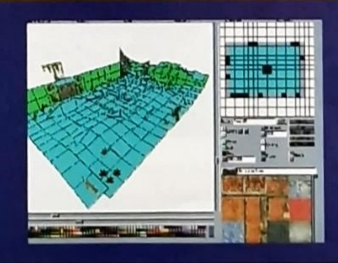
LA CREACION DEL JUEGO

Tanto los personajes como los escenarios han sido creados primeramente con el 3D Studio para, a continuación, pasarlos a un editor de animaciones especialmente hecho para *Tomb Raider*. Aquí os mostramos escuetamente los pasos necesarios para su realización.













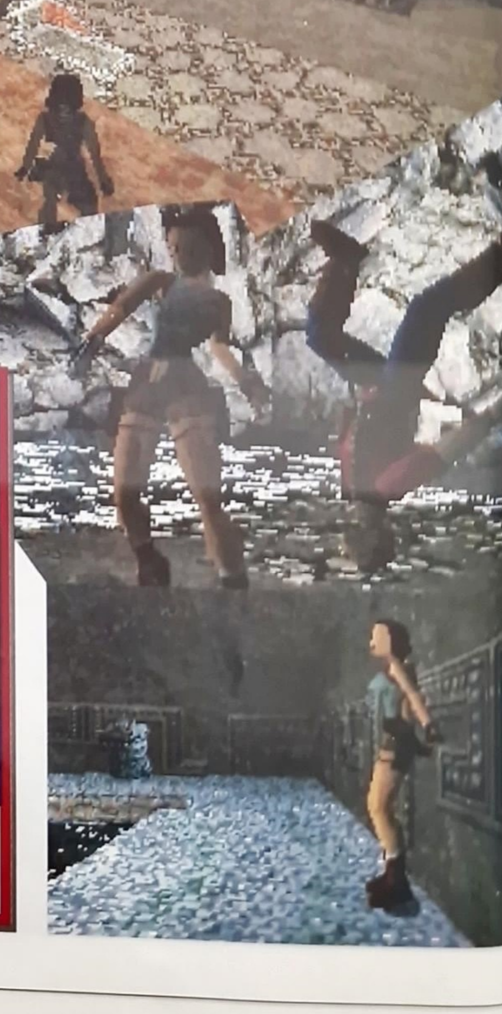
NIVEL 4: LA PIRÁMIDE ATLANTE

Todo parece tranquilo por los alrededores, intranquilizantemente tranquilo. Todo comienza cuando las trampas del centro de la pirámide se activan, lo que obligará a Lara a escapar de allí, antes de que todo se vaya abajo.

Zona 1: La entrada
- Un poco de agua
- El encuentro con Natla
- Una rápida escapada

Zona 2: Vasijas
- La zona de las vasijas
- El laboratorio
- El lugar de descanso del Scion

Zona 3 La salida
- Materiales



OTRAS ALTERNATIVAS

FADE TO BLACK

OK PC

La segunda parte del juego *Flashback* tiene un esquema gráfico parecido al de *Tomb Raider*.



ALONE IN THE DARK 3

OK PC



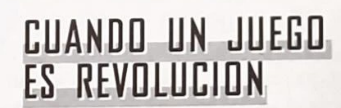
La saga *Alone in the Dark* fue la precursora de un nuevo tipo de programación de gráficos como es el tridimensional.

LAS RAZONES DE UN PROTAGONISTA FEMENINO

En una entrevista a los programadores, se descubrió la razón de por qué habían elegido una mujer como personaje principal y es tan simple como verídica. Tener un protagonista femenino hace mucho más agradable el hecho de estar siguiéndole durante toda la aventura, además de que, psicológicamente hablando, un jugador varón va a preocuparse mucho más por que no le hagan daño a una chica que a un chico, lo que podría llamarse instinto protector masculino.
Otro aliciente es comprobar que ella efectúa los movimientos que tú le pides, al tiempo que te cautiva la forma en que lleva dichos movimientos a cabo.

hasta que significase nuestra muerte.

También, y como en todo lugar inhóspito que se precie, hay trampas, enemigos y situaciones que pueden provocar nuestro fallecimiento instantáneo, sin tener en cuenta lo bien que estuviéramos de vida en ese momento, como una cama de pinchos bajo una baldosa que cede por nuestro peso, una piedra de gran tamaño cayendo sobre nosotros, un tiranosaurio Rex al que le servimos de almuerzo, o una caída desde un lugar desmesuradamente alto o no tanto, pero en el que hemos aterrizado de mala manera, pueden ser unos cuantos ejemplos que se nos harán familiares tras unas cuantas horas de juego.



El *Doom* atrajo masas, con el *Quake* se dio la vuelta a la tortilla y las masas se convirtieron en legión. *Tomb Raider* va a hacer posible que se junte una verdadera horda de jugones frente al ordenador esperando afrontar las aventuras de Lara Croft, la más avispada, ágil y lanzada de las arqueólogas actuales. Nunca hasta ahora un personaje de un juego había conseguido enamoraros y os podemos asegurar que la protagonista de *Tomb Raider* lo va a lograr.

CARLOS F. MATEOS







El juego de cartas creado por Wizard of the Coast hace ya bastantes años ha pasado por una serie de épocas, desde una de descubrimiento, hasta una de auge total, que le han servido para consolidarlo como uno de los juegos de mesa más importantes a todos los niveles.

Durante los primeros días en que hicieron aparición los primeros sobres con cartas de *Magic the Gathering*, todo indicaba que este juego iba a ser uno de esos que únicamente interesaban a un reducido grupo de locos del rol, ya que tanto su publicidad como su difusión eran bastante escasos y solamente aquellos que se acercaban asiduamente a las tiendas especializadas llegaban a enterarse de que una nueva modalidad de diversión con forma de cartas basadas en las reglas de los juegos de rol había aparecido.

Sin embargo, aquello iba cada vez a más. Wizard of the Coast, los creadores, no podían imaginarse, y mucho menos esperarse, la aceptación que iba "in crechendo" día tras día. De hecho, tuvieron que ampliar el número de copias de cada una de las cartas, pues todo aquello que salía a la venta desaparecía a los pocos días. Los seguidores de *Magic the Gathering* se habían convertido en unos pocos meses de un simple grupo en una auténtica legión de fanáticos que compraban las cartas, ya fuese por colección o por el afán de divertirse con los compañeros, pero la cuestión principal era que los ingresos que llegaban mensualmente a Wizard of the Coast se multiplicaron por cien.

Hasta tal punto llegó el asunto que cartas de las que ya no se hacían más copias o que habían sido retiradas del mercado comenzaron a revalorizarse de tal forma que se dieron casos tan extremos como el de una carta de la serie de artefactos llamada Black Lotus por la que se llegó a pagar la escandalosa cifra de 34.000 ptas. si es que su precio no subió más.

Por supuesto, hasta ese punto solamente llegaban los coleccionistas locos o a los que les sobraba el dinero y esos eran los más escasos. Luego nos encontrábamos los españolitos de a pie que seguíamos *Magic the Gathering* por afición y que de vez en cuando nos comprábamos un sobre de quince cartas o un mazo de sesenta y con ellos íbamos formando nuestra biblioteca particular.



FICHA TÉCNICA

Título:	Magic the Gathering
Tipo:	Arcade-Estrategia
Compañía:	Acclaim
Distribuidor:	Arcadia

REQUISITOS

CPU:	486DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✘
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital/CD
Disco Duro:	5 Mb

LAS DIFERENTES FUENTES DE PODER

Estas son las características de cada uno de los colores que forman parte del abanico de colores de *Magic the Gathering*:

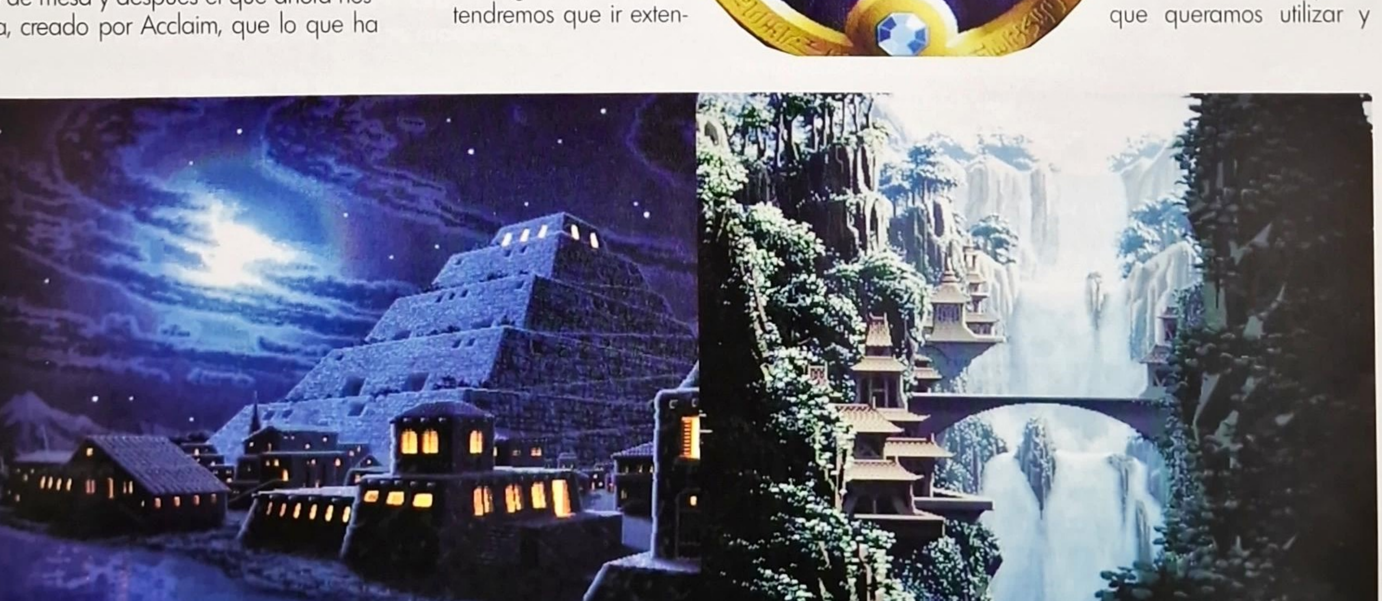
- **Blanco: Dedicado a la protección y preservación de la vida, cuenta sin embargo con criaturas muy poderosas como el Serra Angel que, con su espada vengadora, es capaz de acabar con todos sus enemigos.**
- **Azul: Un color dedicado especialmente a los hechizos y contrahechizos. Su poder sale de los mares y del viento, y cuenta con los elementales del agua y del todopoderoso Leviathan como aliados.**
- **Rojo: El color de la guerra. Su fuente de poder son las montañas y aquí dispondremos de la impresionante bola de fuego o el hechizo de desintegración, además del poder de los dragones y las legiones de enanos.**
- **Verde: La fuerza de la naturaleza en todo su apogeo. Los animales y criaturas que viven en el bosque se te unen para vencer a todo aquel que se te ponga delante.**
- **Negro: El color de la muerte. Su fuente son los pantanos y las zonas tenebrosas. Este color usa las fuerzas de la oscuridad como armas y tiene hechizos tan poderosos como el Drain Life que absorbe vida del contrario para añadirla a la tuya.**

Y POR FIN PARA ORDENADOR

Hasta ahora nos han llegado noticias acerca de dos compañías programadoras que tienen pensado sacar a la venta un juego basado en *Magic the Gathering*, primero Microprose, que se va a basar mucho más en lo que es el juego de mesa y después el que ahora nos ocupa, creado por Acclaim, que lo que ha hecho ha sido utilizar más los personajes de las cartas que las cartas en sí, para hacer una sabia mezcla de aventura de rol y estrategia en la que tenemos que conquistar un mundo, luchando contra las fuerzas adversarias.

La pantalla principal del juego va a ser el mapa de un continente, dividido en regiones, donde tendremos que ir extendiendo nuestro dominio, ya sea por la vía diplomática o a base de mano dura, aunque es aconsejable que éstas sean las menos.

Desde un principio comenzamos con una librería compuesta por cartas de diferentes tipos y colores que son criaturas, hechizos y contrahechizos; por otro lado, cartas sin color que son artefactos de gran poder y, en último lugar, el maná o fuente de poder que sirve para invocar todo aquello que queramos utilizar y



LA ESCENA DE BATALLA



Los combates contra otros héroes son muy distintos a las batallas de cartas a las que estamos acostumbrados, ya que nos vamos a encontrar en un escenario, bajo una perspectiva cenital, en la que veremos a un personaje que se supone es el mago que controlamos. Después, todas las cartas que escojamos aparecerán en forma de criatura y tendremos que mandarla atacar como si del *Warcraft 2* se tratara.



mente. Dos consejos muy valiosos para todos aquellos que comienzan a batallear con *Magic the Gathering*. El primero es que entréis en el fichero para conocer más o menos las cartas a las que vais a tener acceso y así, crearse un mazo a conciencia que os sirva correctamente a vuestras pretensiones. El segundo es que durante las primeras batallas metáis todo el maná de que dispongáis y las criaturas y hechizos más baratos, pues una carta que os valga cinco de maná únicamente os va a servir de estorbo y al ser el combate en tiempo real, lo que hace falta es rapidez de acción.

que iremos acumulando a medida que vayamos conquistando tierras.

Tanto las criaturas como el maná que consigamos dependerá del tipo de terreno que hayamos tomado. Por ejemplo, si es un pantano oscuro, conseguiremos maná negro; si es un terreno montañoso, conseguiremos rojo; o si es un bosque, verde, etc.

Todo eso habrá que aprenderlo rápido, ya que de ello dependerá el que consigamos la victoria o mordamos el polvo.

CONOCER EL JUEGO ES ESENCIAL

Una cosa que hay que tener en cuenta es que dado que las fases de batalla no están representadas como una partida de cartas por turnos, sino como si de un combate en tiempo real se tratara, vamos a tener que conocernos al dedillo todas las cartas que tenemos en nuestro poder, de manera que aquellos que ya hayan pasado sus meses con el juego de mesa tendrán las de ganar, pues no necesitarán tener la guía de las mismas, al acordarse automática-

LA ELECCION DEL PERSONAJE

En el modo campaña tendremos a nuestra elección seis héroes, cada uno controlando unos colores diferentes. Al principio deberás conocerlos a todos para al final ver



cuál se adapta más a tu estilo. En una zona del comentario os damos a conocer las características de cada color de cartas, poniéndooslo así más fácil a la hora de elegir.

A continuación, debemos aprendernos las cartas que tenemos en nuestro poder y conformar el mazo de lucha para después comenzar con las labores diplomáticas y así ir ampliando nuestro dominio, hasta ser los magos más poderosos del planeta.

Tal vez va a ser una pena el hecho de que no sea traducido ya que la extensión del texto, además de su importancia, son esenciales para llevar a buen término las relaciones con los personajes que nos encontraremos y eso nos va a obligar a tener un dominio medio/alto del inglés.

El lanzamiento del juego se ha retrasado debido a razones de derechos entre unas compañías programadoras y otras, pero, al final, parece que se ha solucionado y ya podemos disfrutar del mismo.

CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS

HEROES OF MIGHT&MAGIC

OK PC

Dragones, paladines, unicornios y toda la fauna mitológica van a estar bajo tus órdenes en este juego de gran calidad.



FANTASY GENERAL

OK PC



Las criaturas fantásticas se dan cita en un juego de estrategia de gran éxito.

¿Aún no tienes Internet? ¿Tampoco tienes módem?

Ya no tienes ninguna excusa, participa en el sorteo de 5 módem MULTITECH 28.800 y consigue una semana gratis de acceso a Internet.

OK PC y Milenium te regalan este mes 5 módem MULTITECH 28.800.

Para poder disfrutar a fondo de las posibilidades que ofrece hoy día Internet, necesitas tener un buen equipo y un buen proveedor.

Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto para participar en el sorteo de los módem.

Y si quieres disfrutar de una semana gratuita de acceso a Internet más otras ventajas, llama a Milenium (902 10 35 96).

BASES DEL CONCURSO :

Sólo se admite un cupón por persona. Tenéis de plazo hasta el último día del mes en curso (recordad que salimos a la calle 10 días antes del mes que corresponde). No valen fotocopias ni faxes. Los nombres de los afortunados se publicarán en la revista. Los premios se enviarán por correo.

Enviar a la siguiente dirección :
Editorial LARPRESS
(Concurso Milenium)
Revista OK PC
Plz. República del Ecuador nº2, 1ºB
28016 Madrid.

Nombre:..
Dirección: ....
Población: ....
Código Postal: ....Provincia: ....
Teléfono: ....E-mail:..............................Edad:..............
Profesión: ....
¿Qué ordenador tienes?: ....
¿Qué sistema operativo usas?: ....
¿Que navegador empleas?: ....

OK PC

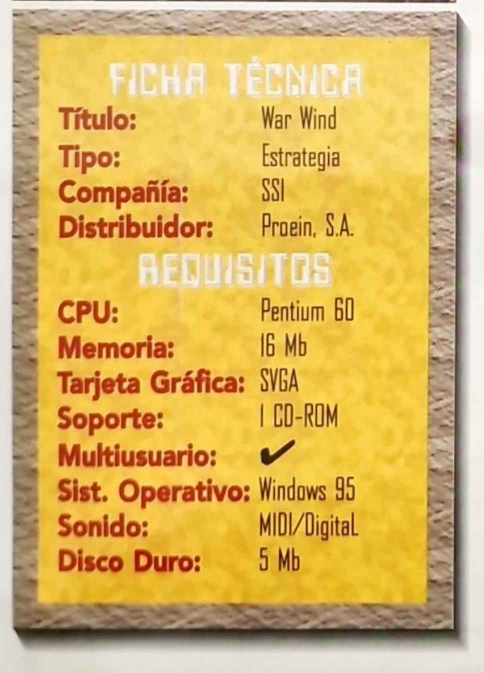
WAR WIND

SOBREVIVE Y DEJA MORIR

¿Qué puede ocurrir en un planeta habitado por cuatro razas en constante lucha? Pues un descenso de natalidad continuo y que nosotros nos vamos a divertir de lo lindo.







FICHA TÉCNICA	
Título:	War Wind
Tipo:	Estrategia
Compañía:	SSI
Distribuidor:	Proein, S.A.
REQUISITOS	
CPU:	Pentium 60
Memoria:	16 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	5 Mb

Cuando comentábamos en su día *Warcraft II*, ya os avisamos de las secuelas que iba a tener. Alguno pensó que *Command & Conquer* fue la primera, pero tenía una fuerte personalidad propia que le hizo alejarse del juego de Blizzard.

Sin embargo, *War Wind* es herencia directa de *Warcraft II* en todos sus aspectos, pero con una profundidad mayor en la estrategia pura y dura, ya que su equipo de programación ha sido DreamForge, los expertos de SSI en rol y fantasía. De esta forma, *War Wind* se centra más en la preparación de nuestra raza y la mejora de sus componentes antes que en la lucha, como ocurría en *Warcraft II*.

War Wind es también un juego de estrategia en tiempo real, aunque su peculiar diseño no permite partidas tan rápidas como pueden darse en *Warcraft II*. En cambio, las campañas están más que estudiadas para dar el máximo placer al jugador experimentado.

Ya estamos hablando de jugadores experimentados. Y *War Wind* es un juego idóneo para ellos, pero no para el novato que alucina literalmente con otros juegos más sencillos. Sí, encontrarás muchas animaciones renderizadas, efectos de sonido y muchos detalles, pero tu moral sufrirá un bajón cuando seas derrotado una y otra vez por las fuerzas enemigas.

ALTOS REQUERIMIENTOS

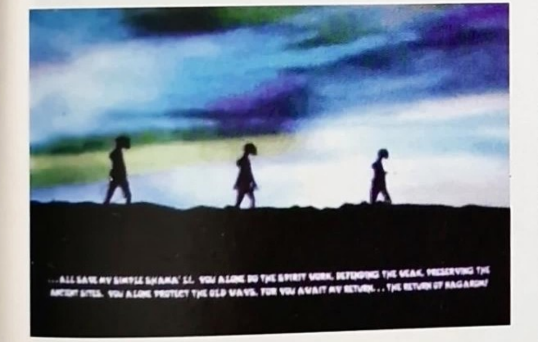
Otro factor que puede dar una idea de la complejidad de *War Wind* son los requerimientos que pide: un Pentium 60 y 16 Mb de RAM bajo Windows 95. Lo ideal es un Pentium 133 con 32 Mb de RAM para algunos de los escenarios en red para jugar con toda comodidad y no sufrir esperas. Recalcaremos que es complicado y difícil, pero hay que dejar algo en claro: si te encanta *Warcraft II* y te consideras bueno en la estrategia y el rol, *War Wind* es tu próximo sueño. Es adictivo a tope cuando sepas manejar las amplias y numerosas opciones que tiene. Debes aprenderte las características de cuatro razas,



cada una con sus propias cualidades y defectos. Y claro, la adicción se despierta cuando sabes con quién debes unirte para combatir con ventaja o descubres nuevas edificaciones y personajes para tu raza.

En red, las posibilidades aumentan proporcionalmente, aunque, para tener buenas partidas, es necesario que los jugadores tengan el mismo nivel de conocimiento sobre *War Wind* o habrá demasiada ventaja desde el primer momento.

El manual es muy bueno, al igual que el tutorial del aprendizaje, que será imprescindible durante los primeros días que estés en contacto con el juego para familiarizarte con todas la construcciones y mejoras posibles. Estamos hablando de cuatro razas distintas y el número de elementos diferentes a manejar puede llegar a ser mareante.



Por lo que respecta a gráficos y sonidos, están muy conseguidos. Puedes elegir la banda sonora que más te guste y los efectos y voces son distintos para cada raza. Los gráficos de los personajes son demasiado pequeños para reconocerlos con claridad en algunos de los escenarios, pero, en general, *War Wind* presenta un aspecto estupendo a nivel de decorados y secuencias animadas.

Otra de sus características es la inclusión de algoritmos de inteligencia artificial para complicarnos aún más la vida. No cabe duda, se trata de un reto imprescindible para los más jugones de la estrategia.

ANGEL FCO. JIMENEZ

CUATRO RAZAS Y UN SOLO PLANETA

Yavaun es un viejo planeta que se encuentra en una galaxia demasiado lejana de la Tierra. Ha conocido muchas civilizaciones en su superficie y todas han perecido. En el momento actual, hay cuatro especies totalmente distintas entre sí que se disputan el control sobre el planeta y sus recursos. Solamente una podrá prosperar.

Tha'Roon: Es la raza superior a todas por sus conocimientos científicos y durante siglos ha esclavizado a las demás. Pero su caída es inminente debido a la rebelión de los demás habitantes del planeta.

Obblinox: Parecen enormes lagartos escamosos y su constitución les convierte en los soldados ideales. Durante mucho tiempo fueron reclutados por los Tha'Roon como cuerpo de élite. Pero ahora luchan por su propia independencia.

Eaggra: Son los marginados de Yavaun. Se trata de una extraña especie mitad animal y mitad planta, por lo que son ideales para trabajos en la superficie. Por ello fueron esclavizados por los Tha'Roon. Ellos comenzaron la rebelión contra las demás razas. Sólo desean venganza y que corran ríos de sangre alienígena.

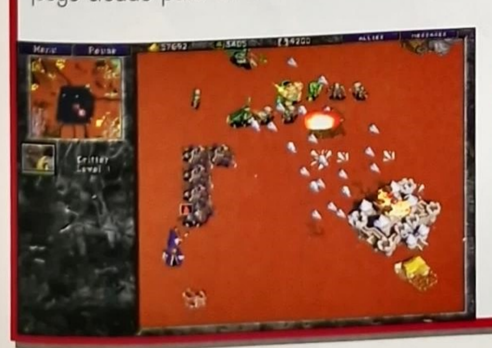
Shama'Li: Es la raza mística y sólo piensa en la unidad de todas las razas de Yavaun. Carecen de tecnología, pero confían en la fuerza del espíritu y de la magia. Se han visto forzados a entrar en la guerra, pero con la esperanza de liderar algún día una confederación de razas que vivan en paz sobre Yavaun. Esta es nuestra favorita por sus buenas intenciones.

OTRAS ALTERNATIVAS

WARCRAFT II

OK PC nº 48

El único e indiscutible. Posiblemente, el mejor juego creado para un ordenador.

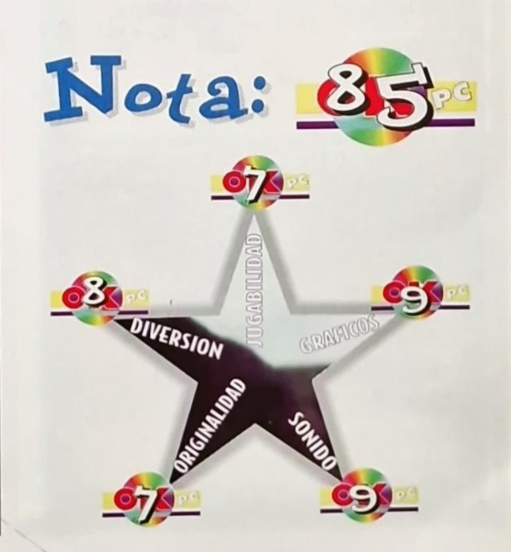


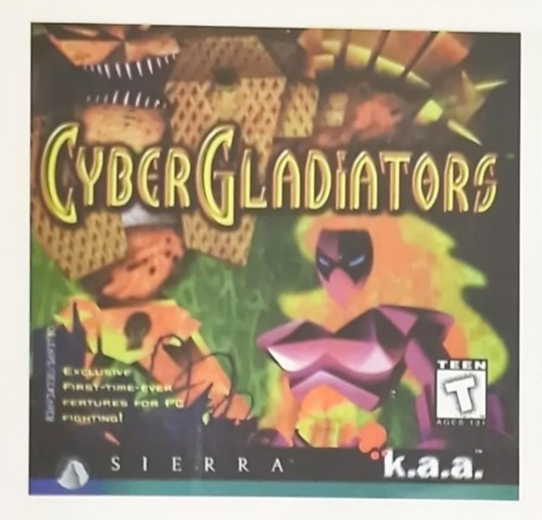
RED ALERT

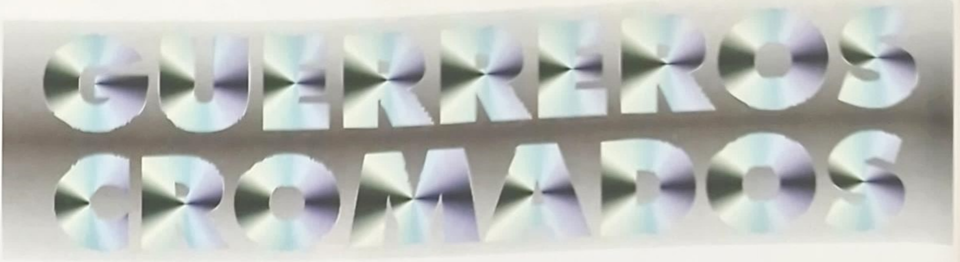
OK PC nº 53



Westwood sabe hacer las cosas muy bien. Otro título indispensable para tener en casa.







Los arcades de lucha uno contra uno siempre han gozado de un gran éxito entre todos los aficionados, tanto en las máquinas recreativas, como en el software para ordenadores. Sierra ha finalizado un nuevo producto que va a gustar enormemente a los usuarios de PC.

Cybergladiators ha sido realizado pensando en el estilo de las máquinas recreativas, habiendo conseguido además, toda la jugabilidad y calidad gráfica y sonora de los mismos.

Títulos tan llamativos como *Virtua Fighter*, ya disponible su versión para ordenador, *Battle Arena Toshinden* o *FX Fighter*, por nombrar algunos, han abierto un nuevo estilo de programación en lo que a arcades de lucha se refiere. *Street Fighter 2*, *Mortal Kombat* y demás juegos bidimensionales han pasado a la historia como auténticas reliquias del pasado, ya que lo que ahora se llevan son las tres dimensiones que nos dan la sensación de estar en medio de la batalla.

GLADIADORES DEL ESPACIO

Ocho van a ser los contendientes que se enfrentarán en el más cruento campeonato de lucha de la galaxia. Cuatro representan al grupo de la Alianza y el otro cuarteto al clan Gy Djin, rivales desde siempre y que van a aprovechar esta oportunidad para demostrar de una vez por todas quiénes son los más poderosos y diestros en combate cuerpo a cuerpo:

* SARGENTO MAYHEM: Una auténtica mole de músculos y metal. Sus poderosos brazos lo hacen prácticamente imparable.

* PSYCLOPPS: Con un solo ojo, tiene la fuerza de esos míticos monstruos y la inteligencia de un dios.

* PLAZMA: La primera de las dos damas que participan en la contienda, sus golpes son tan rápi-

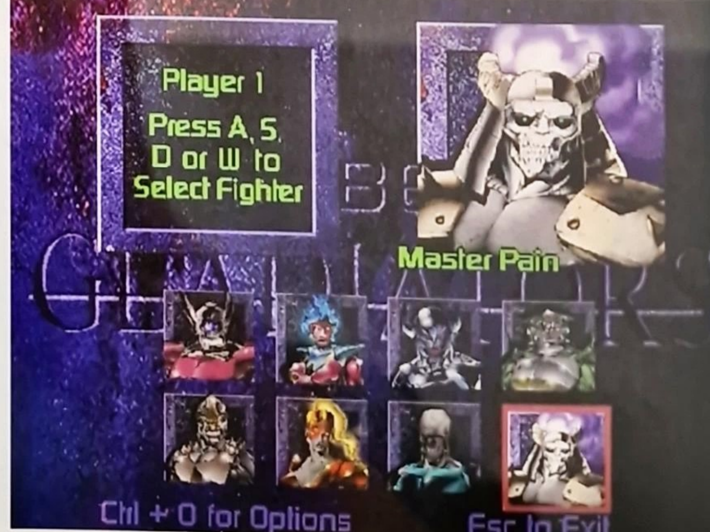


FICHA TÉCNICA

Título:	Cybergladiators
Tipo:	Lucha
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel

REQUISITOS

CPU:	Pentium 100
Memoria:	12 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✘
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	Digital/CD
Disco Duro:	35 Mb



dos y mortíferos como los rayos de una tormenta.

* NERO ZERO: Frío como el acero y cortante como el hielo. Un enemigo que no te gustaría encontrar ante ti.

* MASTER PAIN: Su propio nombre indica lo que es capaz de producir, "maestro dolor". Mucho cuidado con sus patadas: son mortales de necesidad.

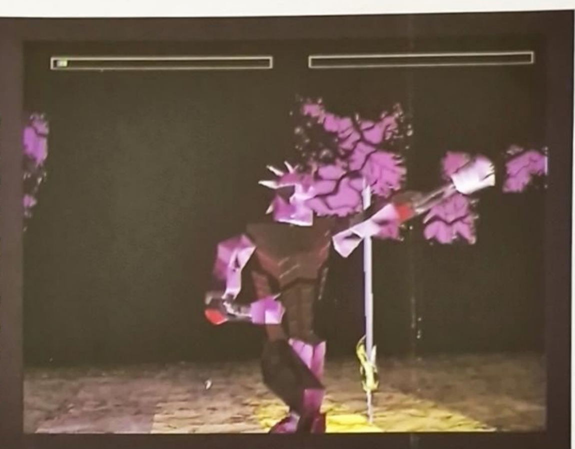
* DEATH ROW JONES: Uno de los luchadores más destacados del clan Gy Djin. Su pinta demuestra la mala leche que puede gastar.

* MADAM DISCIPLINE: Tan bella como peligrosa. Es capaz de imponer el orden en escasos segundos usando únicamente sus habilidades como luchadora.

* BROTHER GRIMM: Un auténtico peso pesado en el campeonato. A pesar de su gran tonelaje, es sorprendentemente ágil. Mucho cuidado con él.

LAS LANZAS DE FUEGO

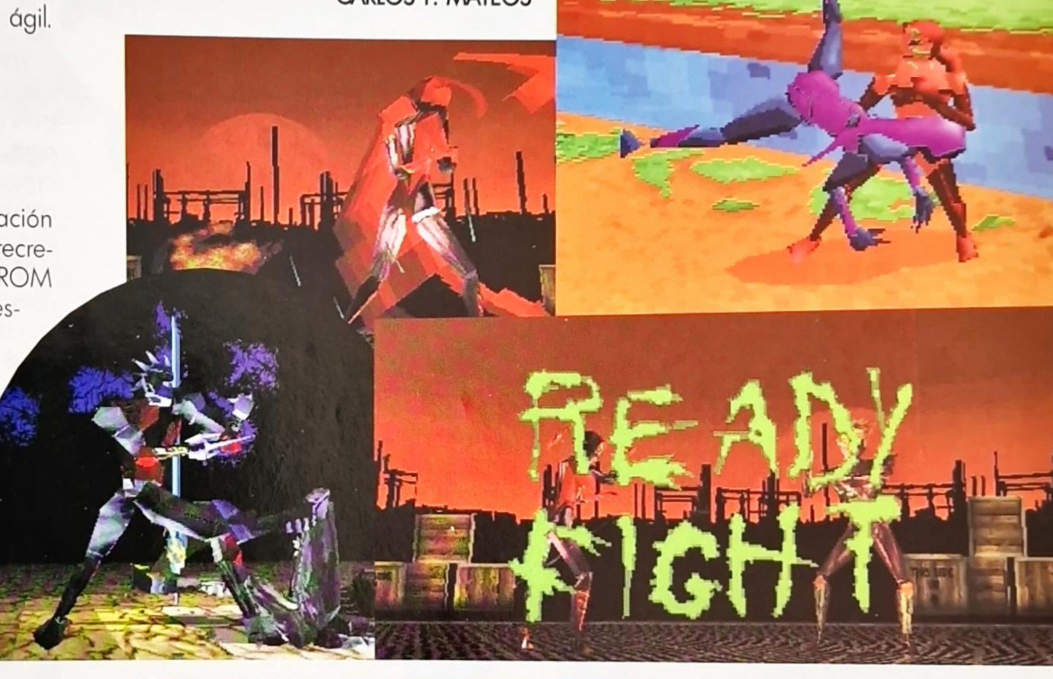
En ciertos escenarios y mientras se desarrolla la lucha, una mortífera lluvia de lanzas bañadas en fuego comenzará a caer pudiendo alcanzar tanto a nuestro personaje como a su adversario. También habrá ocasiones en las que una se clave en el terreno de combate, momento en el que podremos usarla en nuestro favor, provocándole una cantidad masiva de daño al otro.

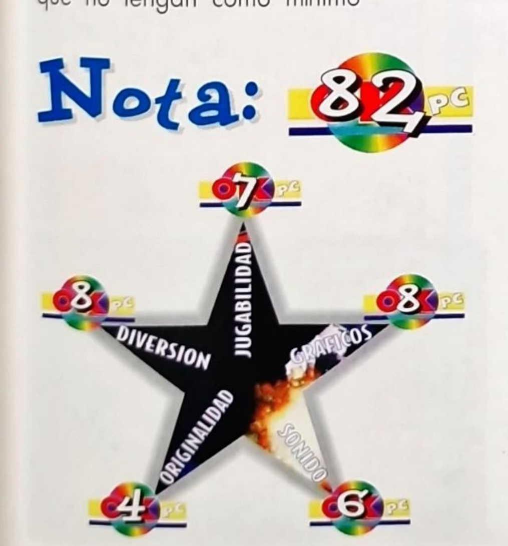


UN JUEGO CREADO PARA LOS MEJORES

Cybergladiators nos da la sensación de haber prensado una máquina recreativa hasta el tamaño de un CD-ROM para a continuación meterlo en nuestra unidad lectora. El juego está lleno de detalles, tanto a nivel gráfico como sonoro, lo que lo convierten en el, hasta hoy, arcade de lucha más completo del momento. Esto añade un pequeño pero importante problema y es el hecho de que es necesario un gran equipo para soportar tal cantidad de información, por lo que tendrán que abstenerse todos aquellos que no tengan como mínimo un Pentium a 100 Mhz. y con 16 Mb. de RAM.

CARLOS F. MATEOS





OTRAS ALTERNATIVAS

VIRTUA FIGHTER

OK PC

El líder de las máquinas recreativas trasladado ahora a los ordenadores, donde ha gozado de la misma aceptación.



FX FIGHTER TURBO

OK PC nº 53

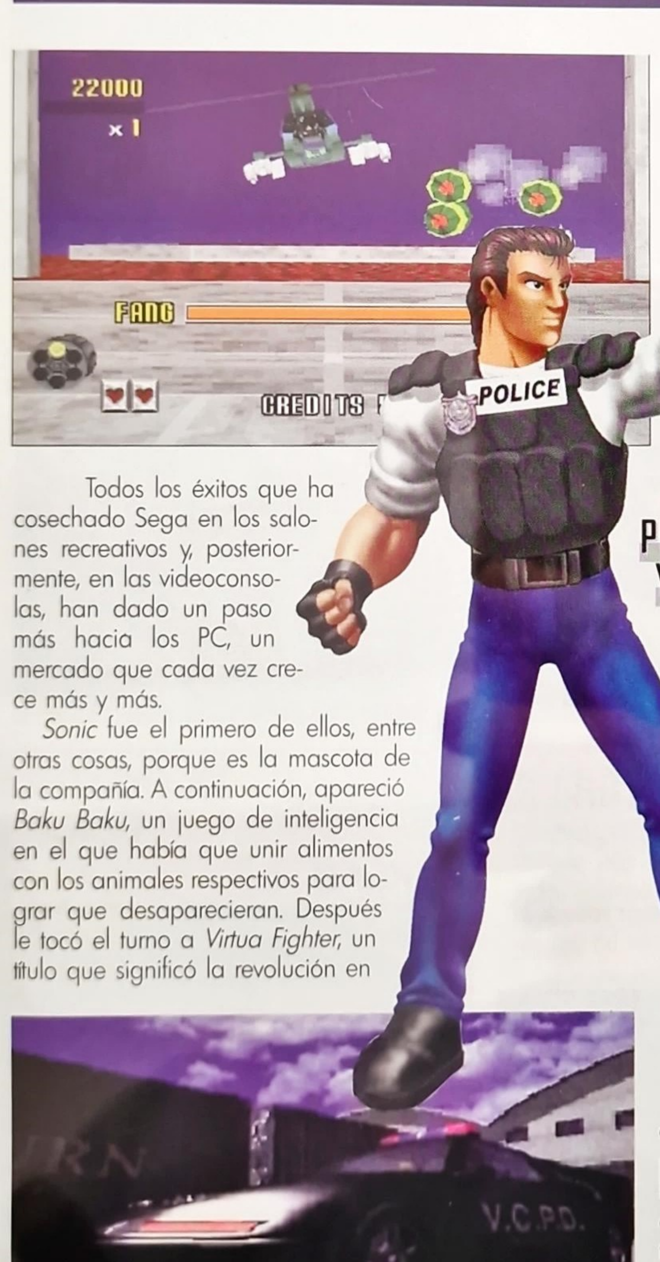


La segunda parte de un divertido arcade de lucha tridimensional en el que se enfrentan los seres más poderosos de la galaxia.



DE LAS RECREATIVAS AL ORDENADOR

Exitoso donde los haya, nos encontramos ante una impresionante conversión al ordenador, a partir de la máquina recreativa que te va a poner los pelos de punta nada más comenzar a disfrutar con él y todo eso, sin tener que echar monedas en la ranura cada dos por tres.



Todos los éxitos que ha cosechado Sega en los salones recreativos y, posteriormente, en las videoconsolas, han dado un paso más hacia los PC, un mercado que cada vez crece más y más.

Sonic fue el primero de ellos, entre otras cosas, porque es la mascota de la compañía. A continuación, apareció *Baku Baku*, un juego de inteligencia en el que había que unir alimentos con los animales respectivos para lograr que desaparecieran. Después le tocó el turno a *Virtua Fighter*, un título que significó la revolución en los arcades de lucha uno contra uno, ya que gracias a él, este tipo de programas pasaron de una segunda dimensión, a una impresionante tercera que nos daba la sensación de estar inmersos en la batalla.

POLICIAS Y LADRONES

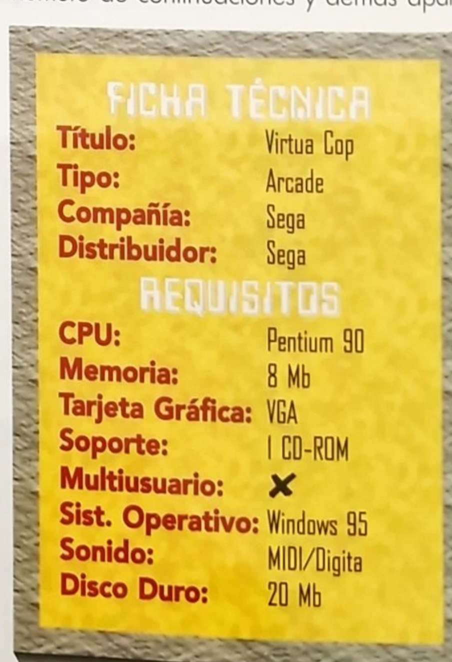
Virtua Cop es la última conversión y también es, sin duda, uno de los títulos que mayor aceptación ha tenido en todos los salones de máquinas recreativas.

En vez de un joystick y varios botones, lo que teníamos era una pistola, sustituida ahora por el ratón, con el que, usando nuestra puntería, tenemos que acabar con todos los enemigos que se nos pongan delante y que nos atacan de todas las maneras posibles, con pistolas, rifles, hachas, granadas, etc.

Para cargar de nuevo el arma, con disparar fuera era más que suficiente, ahora pulsando el botón derecho, y podemos encontrar, escondidas en cajas o barriles, armas mucho más efectivas, como una escopeta de cartuchos, una M-16, una pistola automática, una Magnum, etc.

Vamos a poder atravesar tres escenarios diferentes, la fábrica clandestina de armas, de una dificultad baja, el terreno en construcción, bastante más complicado, y el edificio de la corporación, prácticamente imposible, en el orden que prefiramos, lo que aumenta la jugabilidad al no tener por qué quedarnos atascados en un lugar en concreto.

El juego es totalmente redefinible en la mayoría de los aspectos, número de vidas, número de continuaciones y demás apar-



FICHA TÉCNICA

Título:	Virtua Cop
Tipo:	Arcade
Compañía:	Sega
Distribuidor:	Sega

REQUISITOS

CPU:	Pentium 90
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digita
Disco Duro:	20 Mb

tados, que hacen posible que aquellos que son un poco menos hábiles puedan avanzar en el juego.

GRANDES REQUERIMIENTOS

Una cosa en la que tal vez pequen los programas de Sega para PC es el excesivo y elevado equipo que es necesario para jugar con ellos de una manera más o menos aceptable. Pero como dice la frase, "renovarse o morir" y estos son unos ejemplos más que claros.

Hablar de los gráficos, sonidos, movimientos y jugabilidad por separado, sería gastar espacio. Unicamente es necesario decir que nos encontramos ante la máquina recreativa con la única diferencia de que en vez de una pistola, vamos armados con un ratón, así que, está bastante claro. *Virtua Cop* es un título impresionante a todas luces que demuestra una vez más que el PC está mucho más allá de las posibilidades de las videoconsolas.

CARLOS F. MATEOS

OTRAS ALTERNATIVAS

CHAOS CONTROL

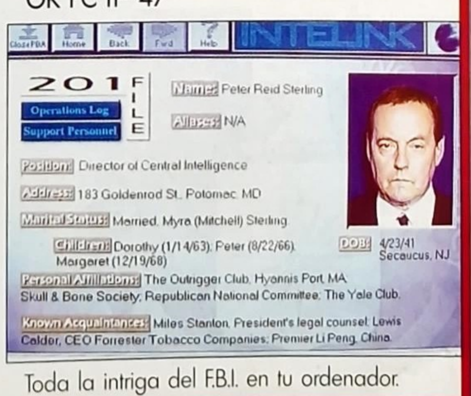
OK PC nº 35

La lucha de los humanos contra una raza alienígena.



SPY CRAFT

OK PC nº 47



Toda la intriga del F.B.I. en tu ordenador.

Nota: 91 PC





UN ARCADE A LA VIEJA USANZA

El género de los arcades siempre ha gozado de una gran aceptación entre el público juvenil aficionado a los juegos de ordenador. Con el nombre de *Bedlam*, aparece un nuevo título de acción frenética que va a llenar la pantalla de tu computadora de violencia gratuita, vísceras, sangre y explosiones.

Te encuentras en un lejano futuro en el que la humanidad se encuentra en peligro de extinción. Formas parte de una escuadrilla de tres *rats* (tanques de asalto dirigidos por control remoto). Tu misión va a ser la de limpiar diferentes zonas conflictivas de bio-robots, engendros mitad carne, mitad complementos metálicos, que anteriormente servían al hombre y que ahora se han vuelto locos y representan un grave peligro. Controlarás a los rats desde una plataforma orbital, desde donde podrás decidir sus acciones de una manera rápida y eficiente. El trío de robots va muy bien equipado, pero los enemigos son numerosos y, por muy perfectas máquinas de matar que puedan ser, van a necesitar de toda tu pericia como estratega y piloto.

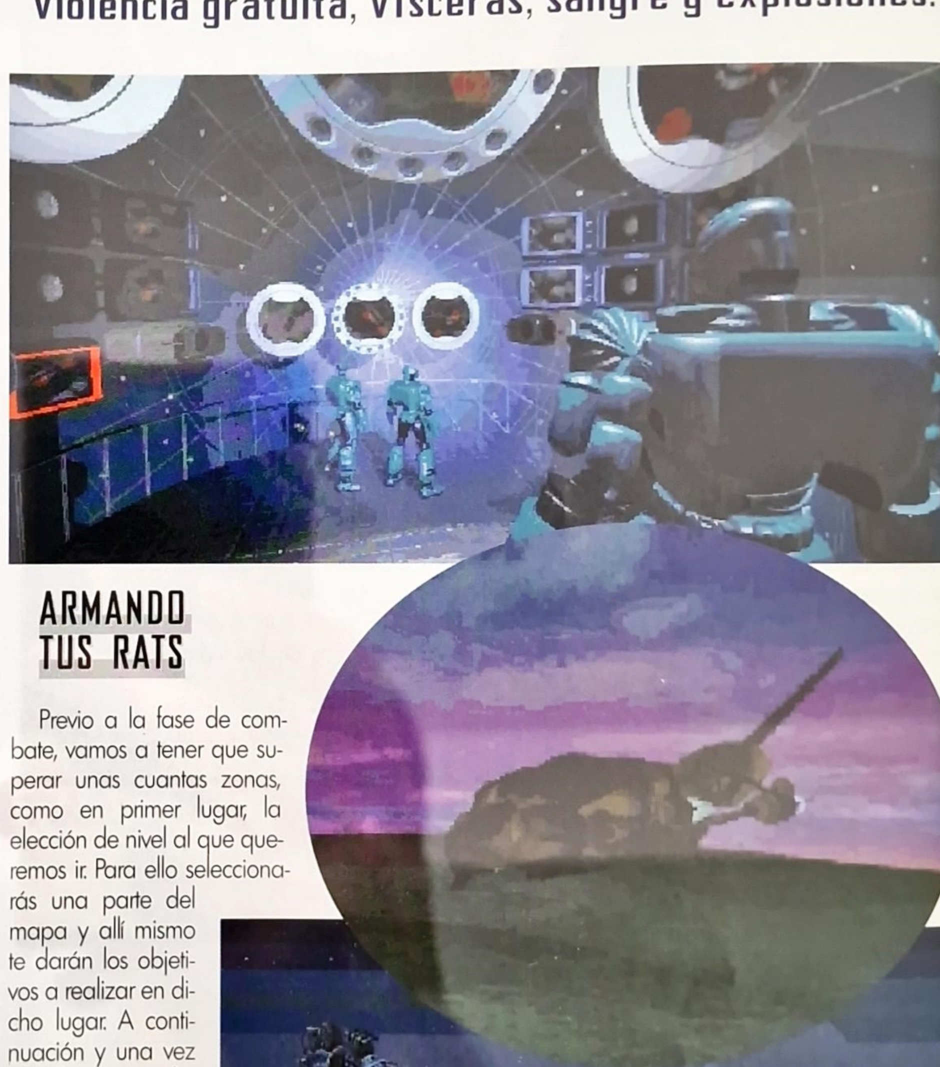


FICHA TÉCNICA

Título:	Bedlam
Tipo:	Arcade
Compañía:	GT Interactive
Distribuidor:	New Software Center

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital/CD



ARMANDO TUS RATS

Previo a la fase de combate, vamos a tener que superar unas cuantas zonas, como en primer lugar, la elección de nivel al que queremos ir. Para ello seleccionarás una parte del mapa y allí mismo te darán los objetivos a realizar en dicho lugar. A continuación y una vez que hayamos elegido la correcta, deberemos acceder a la armería, donde adaptaremos a nuestros rats según el estilo de misión que sea. Po-

dremos equiparlos con desde ametralladoras de gran calibre, hasta cañones de plasma, pasando por lanzamisiles, minas con temporizador y bombas de demolición, siendo estas últimas las más poderosas de todas cuantas armas dispondremos.

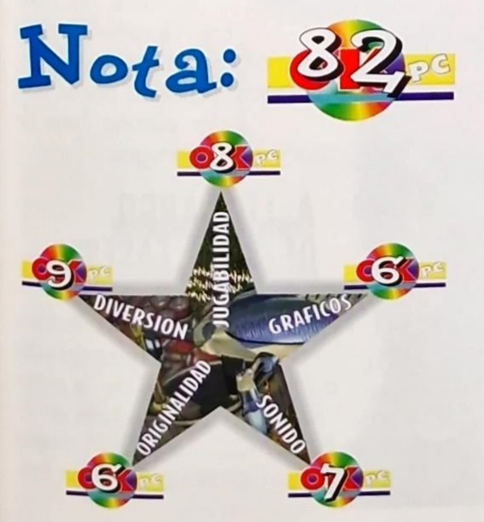
En todo momento vamos a ver las misiones a realizar bajo una perspectiva isométrica que nos ofrece una gran visión de juego. Tal vez los gráficos pequen un poco en lo que a tamaño se refiere, pero aun así, tienen una gran resolución.

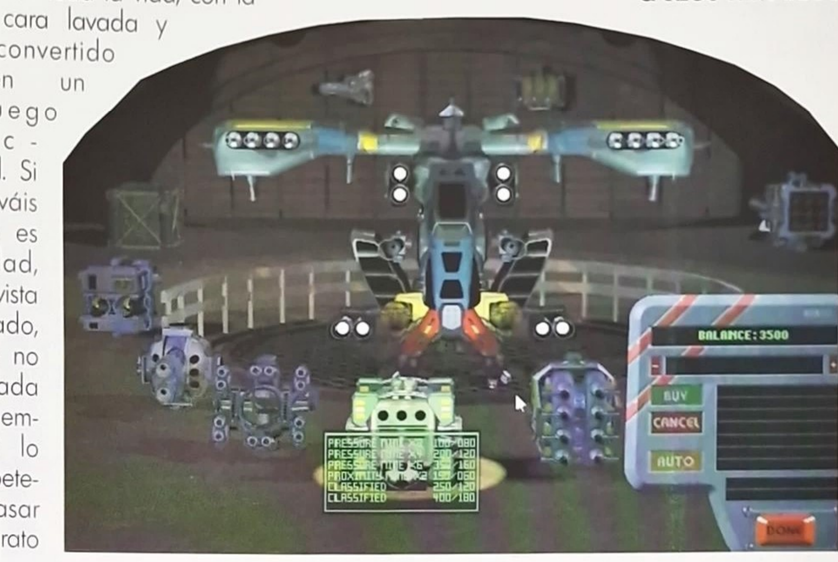
NO PASARA DESAPERCIBIDO

El programa funciona bajo Windows 95, aprovechando hasta la saciedad las posibilidades, en lo que a gráficos y sonido se refiere, del nuevo sistema operativo. *Bedlam* es un arcade de los de toda la vida, con la cara lavada y convertido en un juego actual. Si lo que váis buscando es originalidad, echad la vista a otro lado, pues éste no ofrece nada nuevo; sin embargo, si lo que os apetece es pasar un buen rato lleno de acción desenfrenada en el que la adrenalina fluya a mares, *Bedlam* es vuestra opción.

CARLOS F. MATEOS

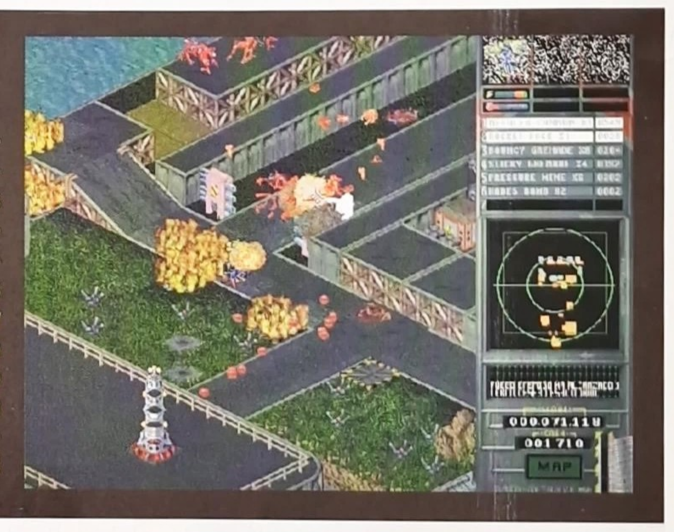






SANGRE Y VISCERAS

Tal es el nivel de destrucción que provoca el armamento de nuestros rats que todo aquel que se cruce en el camino de las explosiones verá cómo sus restos son esparcidos por todos lados entre litros de hemoglobina. ¡Suerte que los *sprites* son más bien pequeños y no ofrecen todo el detalle y la realidad!

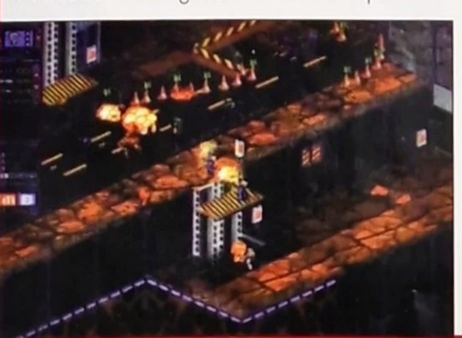


OTRAS ALTERNATIVAS

GENDER WARS

OK PC nº 54

En el futuro los asuntos del feminismo y del machismo han llegado mucho más lejos.



CRUSADER NO REMORSE

OK PC nº 44



Una aventura en la que nos introducimos en terreno hóstil para realizar toda clase de misiones.



ENEMIGOS POR LA FUERZA

A finales del siglo XX, la Tierra ha sido invadida por una raza tecnológicamente superior de brutales guerreros alien, haciendo comenzar así una época de caos y destrucción como nunca habían conocido anteriormente.

Los miles de millones de seres humanos que poblaban el planeta se quedaron, en el mejor de los casos, sin hogar y, en el peor, fueron exterminados. Por si eso fuera poco, los pocos que sobrevivieron fueron esclavizados, muriendo al poco tiempo. Unicamente los más fuertes aprendieron a resistir las duras condiciones de vida a las que eran sometidos.

Como entretenimiento, los alienígenas metían a los presos en unos domos herméticos para que luchasen hasta la muerte, siendo bautizado este juego como "Hunters".

Allí se descubrió que no sólo la Tierra había sido conquistada, sino que también otros numerosos planetas de lejanas galaxias habían corrido la misma suerte, entre ellos Kullrathe, un mundo habitado por temibles bestias de gran fuerza física y agilidad que, junto con los humanos fueron los que más se resistieron a la colonización.

Y así, te encuentras con que ha llegado el día en el que vas a ser uno de los contendientes del "Hunters" y, por casualidades de la vida, te ha tocado como adversario un Kullrathe de nombre Garathe Den. Tu nombre es Jake y te encuentras luchando por tu vida [illegible] gar extraño lleno de trampas y enemigos.



FICHA TÉCNICA

Título:	Hunter Hunted
Tipo:	Arcade/Plataformas
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel

REQUISITOS

CPU:	Pentium 90
Memoria:	16 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital/CD
Disco Duro:	35 Mb

A LO LARGO DE CIEN FASES

En el juego vamos a controlar a los dos personajes protagonistas a lo largo y ancho de un centenar de niveles, divididas en va[illegible] ocho primeras son tutoriales para familiari-

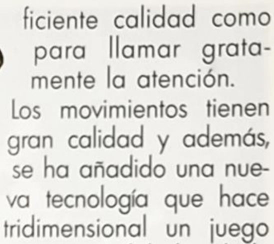


zarte con lo movimientos de ambos personajes, las siguientes 22 sirven a modo de introducción y la dificultad es creciente, a continuación están las siguientes 35 que ya son las realmente complicadas y ahí es donde empieza lo bueno. Por último hay otras 35 fases, especiales para el juego por red, siendo 15 para juego cooperativo y 20 de lucha uno contra otro.

Para pelear vamos a contar con diferentes armas como una automática, un látigo de plasma, estrellas shuriken, una escopeta, un lanza-cohetes y granadas, siendo unas especialmente indicadas para Jake y otras para Garathe Den.

UN CLASICO DONDE LOS HAYA

Nos encontramos ante un arcade de plataformas de los de toda la vida, que, usando la tecnología informática actual tiene la suficiente calidad como para llamar gratamente la atención.



Los movimientos tienen gran calidad y además, se ha añadido una nueva tecnología que hace tridimensional un juego que en realidad es bidimensional, basada en una serie de puertas que te atraen o te alejan de la pantalla.

El punto más fuerte es la música, ya que en formato de CD-Audio, ofrece toda la calidad que cabía esperar y mucho más, sobre todo si eres aficionado a la música tecno o con ritmos muy marcados.

Hunter Hunted nos devuelve el sabor de los clásicos, con un perfecto lavado de cara que lo convierte en un título actual.

CARLOS F. MATEOS







OTRAS ALTERNATIVAS

FLASHBACK

OK PC nº 11

Todo un clásico de los plataformas que nunca pasará de moda.

BLACKHAWK

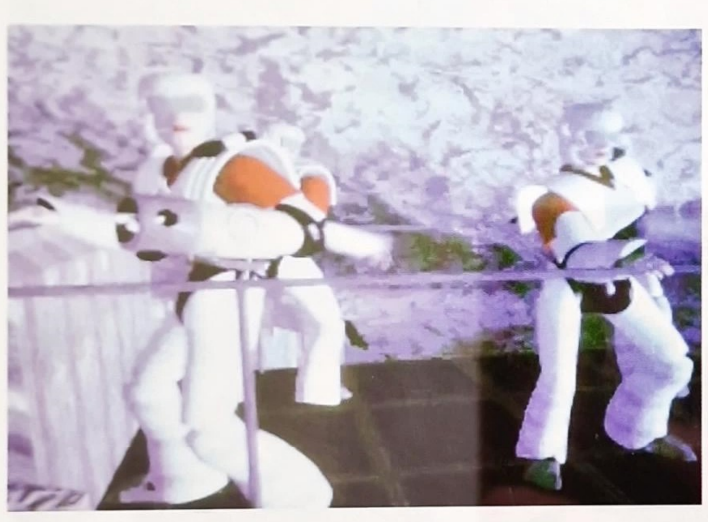
OK PC nº 33

Acaba con las tribus orcas usando únicamente tu escopeta y tu agilidad.



DIFERENCIAS RESUELTAS

***Gender Wars* es un arcade de estrategia con dos contendientes muy especiales: hombres y mujeres. La época: finales del siglo XXIV. La situación: guerra total.**



Ya es un tópico decir lo de la eterna separación entre hombres y mujeres, que uno es mejor que otro y cosas así, pero lo de *Gender Wars* ya es pasarse, pues llega a la conclusión de que en el futuro los hombres y mujeres se separarán totalmente, formando naciones de un solo sexo y con la única pretensión de aniquilar al bando contrario.

En este futuro carente totalmente de sentimientos, el sexo ha sido sustituido por placeres virtuales y la reproducción se consigue mediante ingeniería genética y fábricas de clones. Más o menos como en la aterradora visión del Aldous Huxley *Un mundo feliz*.

Pero, aunque el tema del juego no nos guste en excesivo, ¿qué haríamos nosotros sin mujeres y viceversa?, la verdad es que *Gender Wars* es muy divertido y adictivo.

ENTORNO TRIDIMENSIONAL

El juego ha sido diseñado con un buen sentido del humor, que siempre es de agradecer. Esto se nota en las secuencias que se suceden entre misiones presentando a un grupo de unidades en situaciones no muy recomendables, muy parecidas a las que sufren los divertidos robots de Z.



FICHA TÉCNICA

Título:	Gender Wars
Tipo:	Estrategia/Arcade
Compañía:	SCI
Distribuidor:	Arcadia

REQUISITOS

CPU:	486 DX/33
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA, SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✘
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	20 Mb

LA ETERNA CUESTION

La rivalidad entre hombres y mujeres es un hecho indiscutible desde los primeros instantes de la humanidad, aunque siempre han sido las representantes del género femenino las que salían más perjudicadas de tal enfrentamiento.
Hasta que llegó un futuro dominado por la tecnología y las mujeres se igualaron a los hombres en poder social e importancia económica. Entonces, estalló la guerra.
***Gender Wars* es un programa muy divertido que retrata dicha situación. En ningún momento es machista o feminista. Se limita a ironizar sobre el estado de rivalidad que hay actualmente entre hombres y mujeres, pues, como es sabido, la ciencia ficción no es más que la extrapolación de problemas actuales a un mundo futuro o fantástico.**

LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE "VESA"

Aunque *Gender Wars* funciona sin problemas en cualquier tarjeta VGA estándar con resolución 320 x 200, para disfrutar de todo su "poderío" es muy recomendable poseer al menos una tarjeta SVGA VESA con al menos 1 Mb de RAM. Afortunadamente, el coste de este tipo de productos es cada vez menor, ya que *Gender Wars* con altas resoluciones se convierte en algo digno de cualquier máquina recreativa de alto presupuesto. También necesitarás un ordenador muy potente y una tarjeta VESA con al menos 2 Mb de memoria para jugar en la máxima resolución.

Al cargar el juego, tenemos la opción de elegir bando: hombre o mujer. Luego, debemos elegir un comando con líder y soldados incluidos. Cada uno tiene características propias que le hacen más adecuado para una u otra misión. Por cierto, hay una posibilidad de entrenamiento que les permitirá sobrevivir en más misiones y evitar ser simple carne de cañón.

Tras elegir el armamento, empieza la aventura.

Aunque normalmente el grupo se compone de un líder y tres compañeros, habrá misiones donde interese solamente manejar uno o dos soldados como mucho, debido a que necesitaremos el máximo sigilo y la máxima puntería para llegar al objetivo final de la misión. Antes de comenzar la misión, tendremos que informarnos concienzudamente de nuestro objetivo y lo que nos encontraremos para elegir lo mejor de lo mejor.

Tras llegar a las inmediaciones del objetivo, normalmente una base militar, el vehículo de transporte nos abandona y ya todo dependerá de nosotros. Bueno, a veces es posible llamar a un robot volador que "limpiará" la zona de enemigos durante un breve instante. Esta será de las pocas ayudas que tengamos durante las misiones, además de robar y encontrar munición para nuestras armas.

ASPECTOS TECNICOS

La primera impresión que nos ha causado *Gender Wars* es que nos recuerda mucho a *Crusader* y su segunda parte, sobre todo en el diseño y construcción de los distintos escenarios, pero tiene unos gráficos ligeramente inferiores en calidad a *Crusader*. Pero le gana en un concepto tan importante como la jugabilidad y la diversión, pues es muy fácil de manejar con el ratón y un cursor inteligente que nos dirá lo que podemos hacer en cada escena.

El interfaz es otro de los mayores aciertos de *Gender Wars*, limitándose a un cuadro situado en la esquina superior izquierda y con información relativa a la vida y armamento del grupo, además de los objetos que hemos recogido a lo largo de la misión.

Gender Wars trata un tema de lo más delicado con un excelente sentido del humor y buen gusto, pues las escenas de violencia no abundan, a excepción de los excelentes efectos sonoros y gritos de los civiles pidiendo ayuda en caso de ataque. Un juego muy divertido y que ha reunido con éxito dos géneros como el masculino y el femenino. Perdón. Queríamos decir el arcade y la estrategia.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Nota: 90



OTRAS ALTERNATIVAS

CRUSADER

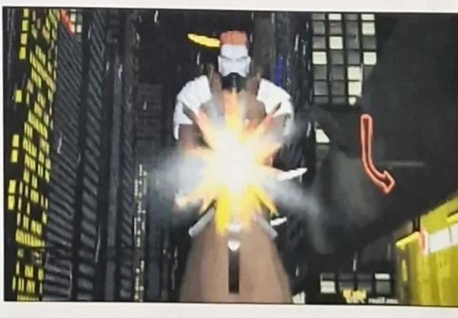
OK PC nº 43

Acción violenta en un entorno tridimensional y con la mejor tecnología.



SYNDICATE WARS

OK PC nº 51



La continuación de un clásico de la estrategia. Mejor que el original.



CUENTOS DE NOVELA NEGRA

Ser periodista de televisión puede convertirse en algo muy peligroso para la seguridad propia. Sobre todo si vives en una gran ciudad donde impera la corrupción y los errores se pagan con sangre.



FICHA TÉCNICA

Título:	Evidence
Tipo:	Aventura
Compañía:	Microids
Distribuidor:	Erbe

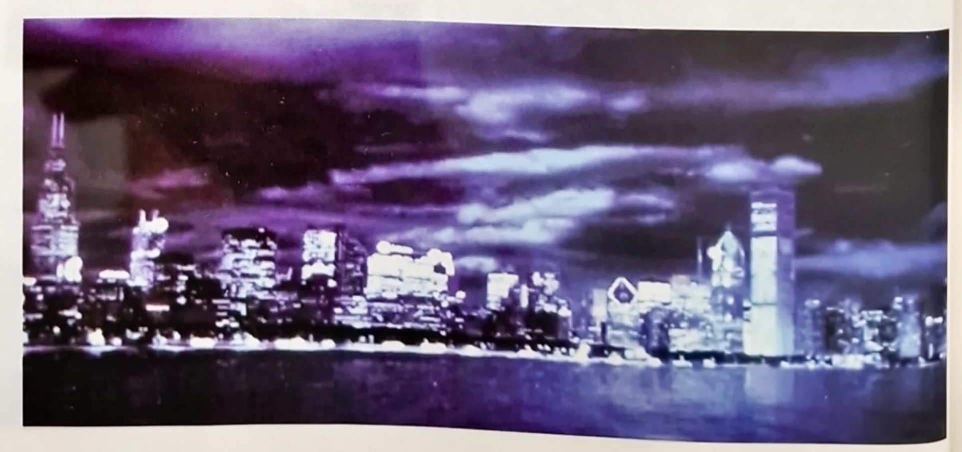
REQUISITOS

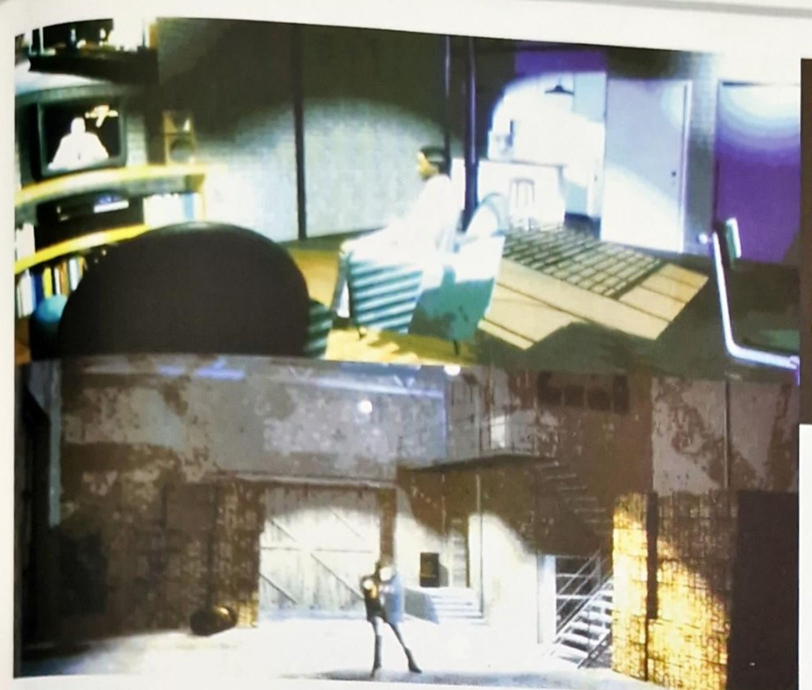
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	10 Mb

La distribuidora Erbe ha contado siempre en su catálogo con juegos totalmente innovadores en su terreno y que son la pauta a marcar por sus seguidores o clónicos. Tal como pasó con *Doom II* o *Alone in the Dark*, *Evidence* tiene muchas novedades en su interior que la convierten en una de las aventuras a tener en cuenta para el próximo año.

En *Evidence* se nota la influencia del actual cine de acción y policíaco. Denominado "thriller" por los especialistas, este tipo de películas cuentan con numerosas escenas de sexo, violencia y acción. Un buen ejemplo sería *Instinto Básico*.

En esta aventura no encontraremos a Sharon Stone y su famosa escena de cruce de piernas, pero sí el mismo ambiente de misterio que caracteriza a este tipo de películas. Nuestro protagonista es de lo más interesante, pues se trata de un periodista que trabaja para una conocida cadena de televisión. Vivirá una historia con asesinatos, asesinos capaces de todo y con muchas persecuciones de coches, carreras, tiroteos, etc. O sea, la aventura perfecta.





CINE EN TU ORDENADOR

El tratamiento que se le ha dado al juego en los movimientos proviene directamente del que se utiliza en el cine. El movimiento de la cámara que sigue tanto al protagonista como a los distintos personajes es muy parecido a los planos típicos de las películas de acción y misterio. Es decir, planos tomados desde ángulos y posiciones de lo más sugerentes, o grandes "travellings" en las escenas de persecución entre los coches de los "buenos" y los "malos".

UN DESARROLLO COHERENTE

Lo que más impresiona de *Evidence*, aparte de la magnitud gráfica de sus gráficos que es asombrosa, es lo bien construida que está la historia, cómo se desarrolla y la forma en que nosotros participamos en ella. Esto se debe a lo identificados que estamos desde un primer momento con el protagonista, pues participamos en tareas tan comunes a todos, como coger las llaves del coche para darte una vuelta por la ciudad, montar en el metro, descansar plácidamente en casa y ver la televisión. Pero luego llega la movida de enfrentarte a los malos en los barrios más oscuros de la ciudad.

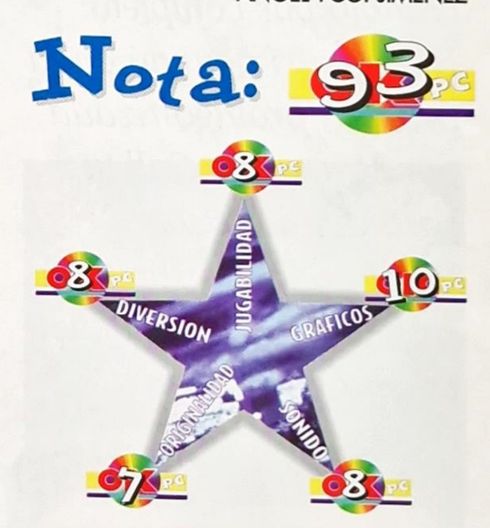
Para viajar en la ciudad puedes utilizar tu propio coche o la red de metro. En cualquiera de los dos casos, aparecerá un mapa para que puedas elegir destino. Como en toda buena aventura, deberás coger objetos para utilizarlos en sitios de lo más inesperados. Muchos de estos objetos estarán escondidos en las habitaciones por lo que hay que echar un vistazo en los rincones más oscuros.

La gestión de objetos se realiza a través de un inventario "inteligente" y un interfaz bastante sencillo en el que con sólo unas pocas opciones es posible realizar todas las acciones de *Evidence*. En general, cuando lleguemos a una nueva localización, lo más idóneo es mirar por toda la pantalla y averiguar qué posibles salidas hay, lugares donde coger objetos, etc.

Técnicamente el juego es irreprochable, los gráficos y movimientos son absolutamente de película, como hemos repetido antes, pero ante todo su máximo atractivo es la historia que tiene en su interior. Muy interesante y con muchas horas para jugar antes de resolver el enigma que se le plantea a este pobre periodista.

ANGEL FCO. JIMENEZ

Nota: 93 pc



REALISMO TOTAL

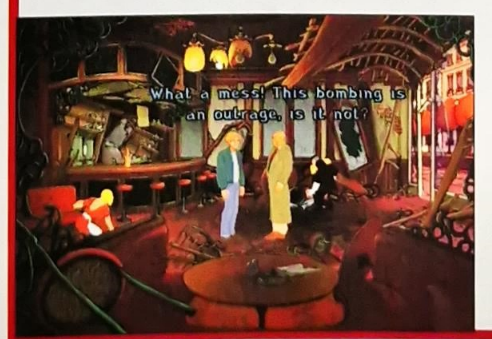
Sorprende *Evidence* por el realismo de sus movimientos y del fantástico ambiente de una ciudad actual y con una animada vida nocturna. Cuando pulsemos sobre algún objeto o salgamos de la pantalla, aparece una secuencia animada en tres dimensiones durante unos segundos y que ilustra la acción que hemos elegido. Aunque esto no es nuevo en los juegos de ordenador, jamás se ha hecho con la minuciosidad de éste, todos los detalles que aparecen en la pantalla estática los podemos contemplar en la secuencia animada. En general, la calidad gráfica del juego es increíble.

OTRAS ALTERNATIVAS

BROKEN SWORD

OK PC nº 48

Una aventura excelente, tanto en jugabilidad como en técnica.

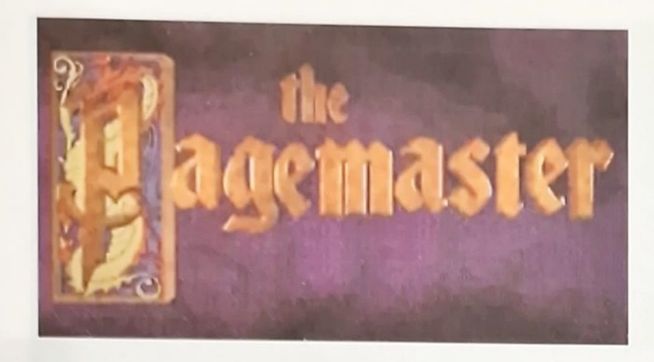


THE DAME WAS LOADED

OK PC nº 48

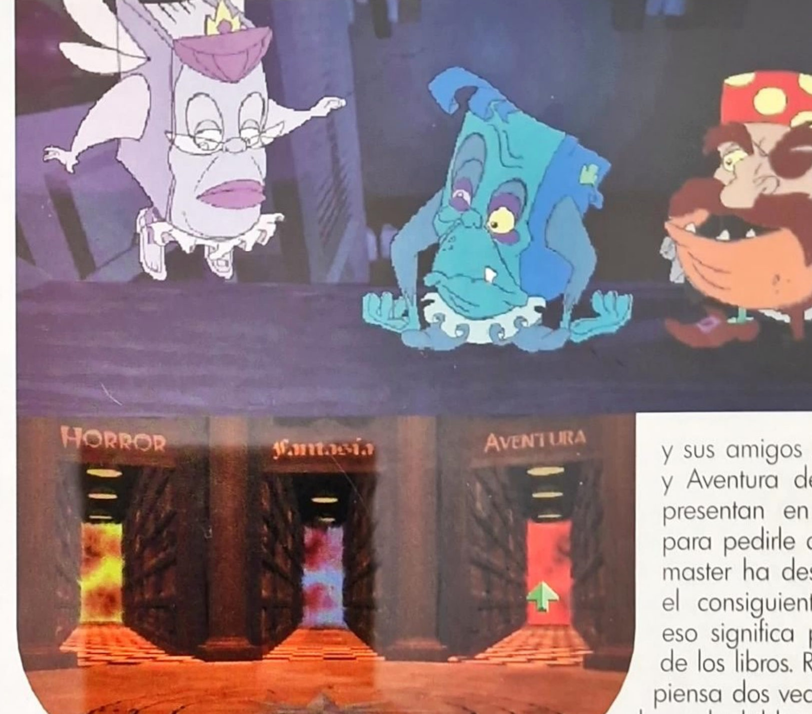


Puro cine negro en tu ordenador. Asesinatos, chicas guapas y todos aquellos ingredientes que marcaron la época dorada de Hollywood.



Clasicos de la Literatura

Richard Tyler era un niño bastante introvertido hasta que conoció al Pagemaster en una inmensa biblioteca y su vida cambió por completo. Bueno, así ocurrió en la película protagonizada por Macaulay Culkin, pero lo que pasó después de la película lo sabrás en esta atractiva aventura educativa.



Los educativos no son títulos que generalmente pasen por nuestra sección Pasarela, pero este caso es bien distinto, pues aunque el fin primordial de *The Pagemaster* es acercar la literatura clásica al público infantil, su desarrollo no tiene nada que envidiar a ninguna de las grandes aventuras gráficas que últimamente aparecen.

La trama de la aventura comienza justo en el final de la película. Nuestro amigo Richard, cansado de tantas aventuras en mundos extraños, duerme plácidamente en su cama. Pero es medianoche y sus amigos Horror, Fantasía y Aventura de imprevisto se presentan en la habitación para pedirle ayuda: el Pagemaster ha desaparecido con el consiguiente peligro que eso significa para el mundo de los libros. Richard no se lo piensa dos veces y pone rumbo a la biblioteca, donde conocerá al siniestro personaje que ha desencadenado todo el embrollo: Mr. Hyde. Ha escapado al mundo real para secuestrar al Pagemaster para sus malvados propósitos.

Y aquí tenemos a Richard intentando devolver todo a la normalidad. Para ello conocerá a muchos personajes de la literatura y libros de todo tipo de culturas.

FORMATO: AVENTURA

Hemos dicho antes que no debemos tratar *The Pagemaster*, o *El guardián de las palabras* en su versión española,



FICHA TÉCNICA

Título:	The Page Master
Tipo:	Educativo
Compañía:	Turner New Media Inc.
Distribuidor:	System 4

REQUISITOS

CPU:	486 SX/25
Memoria:	4 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	2 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	Windows 3.1 - 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	4 Mb



como si fuera un simple educativo. Esta es su principal misión, la de enseñar, pero Richard necesitará hablar con personajes y objetos del mundo de Fantasía por ejemplo, para resolver otras situaciones que ocurran en el mundo de Horror.

Al terminar la introducción del juego en la biblioteca, se abren tres caminos distintos para comenzar la aventura: Fantasía, Aventura y Horror. A cada uno de ellos, pertenece un libro distinto de nuestros pequeños amigos y él será el que nos guíe y ayude en caso de peligro, pues la posibilidad de morir no está contemplada por el juego. Si hay dificultades o estamos atascados en algún sitio podemos regresar a la biblioteca cuando deseemos con sólo pulsar sobre el icono iluminado que representa a los compañeros de Richard.

Cuando te muevas por los distintos mundos, aparecerán grandes personajes de la literatura mundial de todas las épocas y lugares, pero especialmente están los libros de la literatura infantil y juvenil con tipos tan clásicos como los piratas de la *Isla del Tesoro*, Blancanieves, Cenicienta, etc. Ellos aparecerán y nos pedirán ayuda a cambio de ofrecernos algún objeto que seguro será necesario para otro momento y en otro lugar del juego. En fin, lo clásico de las aventuras.

AGRADABLE Y SENCILLO DE USAR

La perspectiva del juego es en primera persona, presentando un entorno tridimensional, aunque el avance se realice por pantallas en vez de un "scroll" continuo. De todas formas, la gracia del juego consiste en el enorme número de escenas animadas que aparecen dando vida a todos los personajes de la biblioteca y sus correspondientes mundos anexos. Los gráficos son excelentes, dando la sensación de encontrarnos con una película de dibujos animados en todo momento.

El interfaz del juego es sencillo, claro y muy útil. Los programadores han decidido darle un nombre y es *La estrella de la decisión*, pues en él tenemos que responder a las preguntas y peticiones de ayuda o consejos que nos plantee el juego con cuatro opciones: sí, no, seguir (en este caso la decisión es automática por parte del ordenador) y ¿qué? También contamos con un inventario para ir guardando los objetos que encontramos o que recibimos como regalo. Y todo esto se maneja con el ratón y un cursor que transforma su forma en flechas de dirección para desplazarnos o bien la opción que nos parezca más oportuna.

El sonido es bueno, destacando especialmente que *The Pagemaster* haya sido traducido totalmente al castellano con la facilidad que eso conlleva para avanzar en una aventura donde hay que prestar mucha atención a los gráficos e imágenes para ir avanzando.

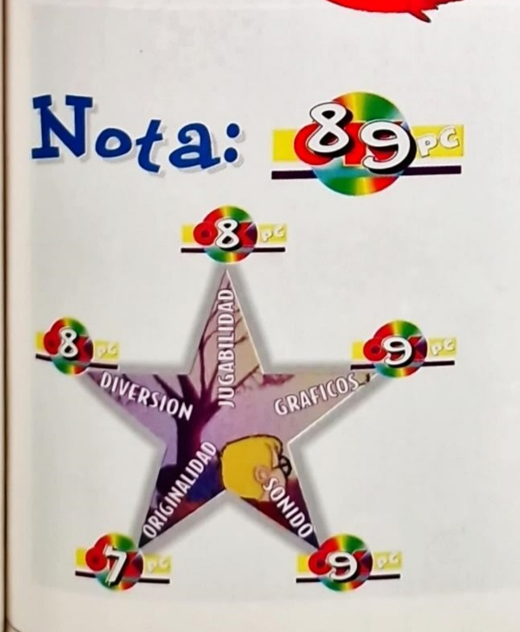
En fin, una buena adaptación de un éxito cinematográfico que esperemos lo sea también en su formato de ordenador.

ANGEL FCO. JIMENEZ

DOBLADO Y TRADUCIDO

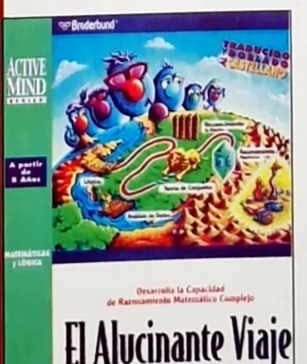
Poco a poco todos los juegos y títulos multimedia se están traduciendo al castellano. Esto que puede parecer poco importante en un arcade, lo es en un título educativo y especialmente dirigido a los más pequeños, y es un detalle que todos agradecemos.





OTRAS ALTERNATIVAS

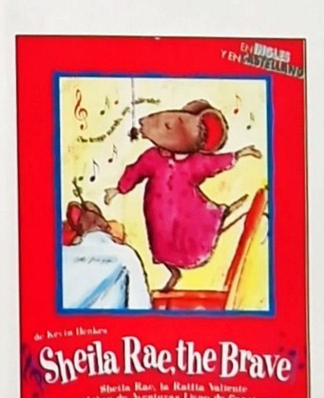
EL ALUCINANTE VIAJE DE LOS ZOOMBINIS



OK PC nº 50

Sin duda, es uno de los mejores educativos que hayamos tenido ocasión de probar.

SHEILA RAE, THE BRAVE



OK PC nº 51

También está traducido y resulta ser un cuento la mar de bonito.



EL "JUEGO" DE LA BANDERA

Introdúcete en un violento juego llamado *Necrodome*, en el que la victoria es sinónimo de vida y la derrota normalmente finaliza con la peor de las muertes. A bordo de tu tanque vence a todos los que se te pongan delante para conseguir el fabuloso premio.

Situados en pleno corazón de los Estados Unidos se encuentran los estudios donde se rueda el concurso más violento del mundo, *Necrodome*. Un juego en el que participan cientos de valientes, armados como mejor pueden, para acabar los unos con los otros en pos de conseguir el fabuloso premio del ganador.

Gladiadores modernos, perfectamente armados y conduciendo una especie de carros de combate trucados para alcanzar mayores velocidades, provenientes de todas partes de la nación, se van a encontrar en los diferentes domos que conforman el terreno de combate.

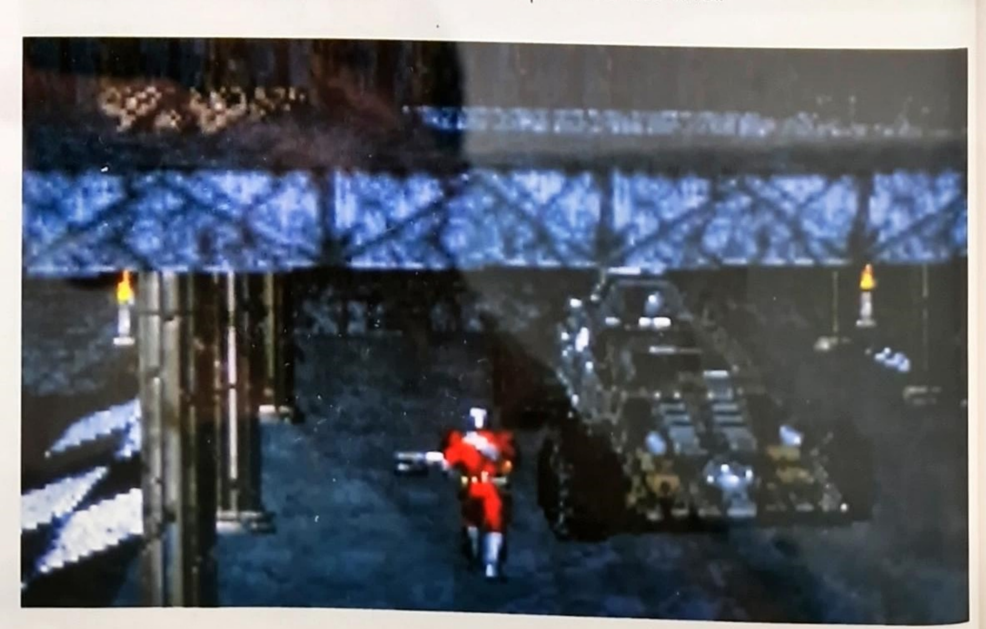
El objetivo de cada una de las arenas es recoger la bandera de la misma que se encuentra en la zona más inaccesible, momento en el que te convertirás en el campeón de ese nivel.

FICHA TÉCNICA

Título:	Necrodome
Tipo:	Arcade
Compañía:	SSI
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	Pentium 60
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	28 Mb







UN CONDUCTOR SALVAJE

Tú eres un raider que, a bordo de tu vehículo armado, vas a tener que alcanzar la ansiada bandera. El coche en el que estás consta de dos partes diferenciadas. El habitáculo (desde donde conduces y disparas las ametralladoras y las armas complementarias) y la torreta, donde a pesar de tener que estar estático y a merced de los disparos enemigos, puedes apuntar mucho mejor y en definitiva, ser más mortífero y efectivo.

Nuestro carro de combate tiene una gran versatilidad a la hora de instalar armamento complementarios:

- Escopeta de alta velocidad: El arma base de nuestro vehículo, muy útil para las unidades de más bajo rango, pero prácticamente impotente contra las más poderosas.
- Ametralladora: El número de disparos por minuto es mucho mayor con respecto de la anterior, lo que significa una mayor cantidad de daño.
- Lanza-cohetes: Una versión reducida del lanza-misiles. Tiene menos alcance y el daño también es menor, pero aun así, es la mar de efectivo.
- Torreta láser: Tiene la ventaja de que en cuanto detectas a un enemigo y lo fijas en el punto de mira, impacta automáticamente en él, no haciendo falta apuntar.
- Cañón: Una versión futurista de los disparos que hacían los tanques de la II Guerra Mundial. Demoledor.
- Lanza-misiles: Definitivo, mortal, eficaz al cien por cien, dañino, una "pasada", ¿hace falta que os diga más?

Una novedad que incluye *Necrodome* es la posibilidad de abandonar el vehículo si está muy dañado o a punto de ser destruido y seguir participando a pie que, si bien no nos da muchas oportunidades de victoria, ya que con uno o dos buenos disparos que nos den, estamos fritos, nos da la posibilidad de volver al principio del nivel para montarnos en un nuevo vehículo.

ACCION BAJO WINDOWS 95

SSI, famosa por títulos como *Ravenloft*, *Stone Prophet* y *Panzer General*, vuelve a aterrizar en el mundo de los arcades con *Necrodome*, un juego tipo *Doom* que funciona exclusivamente bajo Windows 95.

Si lo que te gusta son los títulos que destacan por su violencia, ésta es una de las mejores opciones que puedes tener este mes.

CARLOS F. MATEOS

Nota: 82



OTRAS ALTERNATIVAS

QUAKE

Lo mejor de lo mejor en arcades tridimensionales en primera persona.

METAL RAGE

Un tanque puede ser un arma mortífera. Este juego te lo demuestra.

FIRO & KLAWD

DOS CHICOS MUY PELIGROSOS

Pues, como pasa en las películas, los dos han sido engañados por la mafia; bueno, casi son asesinados por ella y ahora sólo desean venganza.

Klawd es un viejo gato cuya principal forma de ganarse la vida es transportar cosas "no legales", hasta que un día tropieza con Firo, un policía gorila buscando pistas para "empapelar" a los capos de la mafia. Por circunstancias totalmente ajenas a su voluntad se unen para combatir el mal y eliminarlo de su ciudad. Pero no será fácil.



Este argumento es muy parecido a películas como *Límite: 48 horas*, donde tiene una especial importancia la relación que hay entre los protagonistas. Aquí pasa lo mismo, Firo está todo el tiempo metiéndose con Klawd y viceversa, al tiempo que no paran de disparar a todo lo que se mueva. No tienen remilgos a la hora de utilizar un lenguaje de lo menos indicado para utilizar en una guardería.

FICHA TÉCNICA

Título:	Firo & Klawd
Tipo:	Arcade
Compañía:	BMG
Distribuidor:	Erbe
REQUISITOS	
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	10 Mb

UNOS GRAFICOS MUY LOGRADOS

Firo & Klwad soprende por la calidad de sus gráficos, que llegan a ser asombrosos en muchos de los escenarios. Sobre todo se ha conseguido una enorme variedad de enemigos llenos de color que resultan de lo más simpático, al igual que nuestros amigos. Hasta da pena liquidarlos.

***Firo & Klawd* es un buen ejemplo de las películas de policías compañeros trasladadas al ordenador. Humor y acción te esperarán en una aventura donde te las tendrás que ver con la mafia**





Pero ellos saben que se necesitan mutuamente para conseguir sus objetivos.

ACCION VERTIGINOSA

Bueno, ya tenemos una pequeña visión de lo que nos espera en *Firo & Klawd*: mucha acción y un ritmo sorprendente de juego. Ahora veremos sus detalles técnicos.

Se trata de un arcade con visión isométrica. No es muy corriente encontrar juegos así, por lo que en este aspecto *Firo & Klawd* es sumamente original, pero en general la historia es la de siempre: matar y evitar que hagan lo mismo contigo.

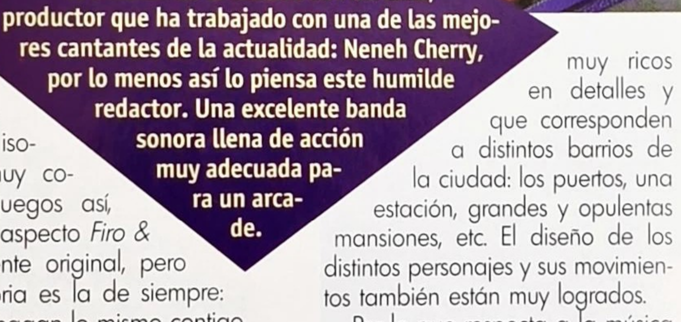
Encontrarás ayudas de todo tipo que te serán muy útiles para desterrar a la mafia de la ciudad, tales como munición, vidas, armas, etc. También, por supuesto, los enemigos serán más fuertes por cada nivel nuevo que alcances, pero, en general, la jugabilidad está muy ajustada para que cualquiera pueda llegar hasta el final, que eso es lo que importa en un arcade: que mantenga la atención y sea difícil, pero no imposible.

Gráficamente, el juego presenta un aspecto estupendo, pues cuenta con escenarios muy ricos en detalles y que corresponden a distintos barrios de la ciudad: los puertos, una estación, grandes y opulentas mansiones, etc. El diseño de los distintos personajes y sus movimientos también están muy logrados.

Por lo que respecta a la música y efectos de sonido, decir que ambos son muy buenos. La banda sonora proporciona todo ese ambiente necesario para un juego que transcurre en la calle en su mayor tiempo.

Firo & Klawd constituye un buen ejemplo de arcade divertido y ameno que puede suponer todo un alivio para el género debido a que trae un aire nuevo a juegos con temáticas y desarrollos demasiado vistos ya.

ANGEL FCO. JIMENEZ

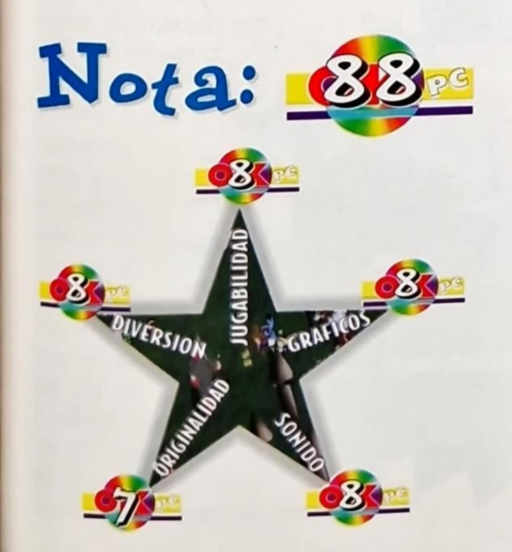


MUSICA DE CALIDAD

El creador de la música es Phil Chill, productor que ha trabajado con una de las mejores cantantes de la actualidad: Neneh Cherry, por lo menos así lo piensa este humilde redactor. Una excelente banda sonora llena de acción muy adecuada para un arcade.



Nota: 88 PC



OTRAS ALTERNATIVAS

TOTAL MANIA

OK PC nº 50

Acción con perspectiva isométrica como *Firo & Klawd*, pero en el mundo de la estrategia.



EARTHWORM JIM 2

OK PC nº 49



Esto es puro arcade de plataformas y lo demás son habladurías.

Intruder

SOLO CONTRA LA POLICIA

Las calles se han convertido en un lugar peligroso del que solamente los más rápidos y fuertes podrán salir airados. Tanto la policía como el ejército se han unido a las bandas callejeras para conformar el peligro al que ahora tienes que enfrentarte.

FICHA TÉCNICA	
Título:	Intruder
Tipo:	Arcade/Plataformas
Compañía:	Microfolie´s
Distribuidor:	Erbe
REQUISITOS	
CPU:	Pentium
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	0 Mb



Una pistola, una escopeta, un cargamento de granadas o de cartuchos de dinamita, minas... estos son los utensilios necesarios para salir a la calle a dar un paseo. La época en la que con ir con una cazadora era suficiente ha pasado a la historia. Ahora es necesario ponerse como indumentaria el más resistente de los chalecos anti-balas. La situación ha llegado a tal extremo que tanto la policía como el ejército han movilizado todas sus unidades con el objetivo de exterminar por completo a todos los habitantes de la ciudad donde tú te encuentras. Ni siquiera puede considerarse una ley marcial. Simplemente existe como premisa la frase "dispara primero, remata después y coge todo lo que tenga".

LAS CUATRO MUTACIONES

En *Intruder* encarnamos a un personaje que, por una serie de experimentos, ha visto cómo su cuerpo ha mejorado hasta niveles insospechables. Sin embargo, le hace falta encontrar los activadores para que se produzca la mutación y así poder ser más fuerte, rápido, ágil y corpulento.

En la parte superior izquierda de la pantalla hay una pequeña guía, referente a las armas y la munición que tenemos. La selección la haremos con los números del teclado, teniendo, primero dos formas de pelear: una de golpes contundentes, pero lentos, que nos dejan al descubierto mucho más tiempo; y la segunda, a base de puñetazos y patadas relámpago, muy útiles para quitarnos gente de encima cuando nos vemos rodeados. A partir de ahí comienzan lo que son las armas de fuego y los proyecti-



les, como la pistola automática, la escopeta recortada, las granadas, las minas o las cargas de dinamita, entre otras.

LO DE SIEMPRE, MEJORADO

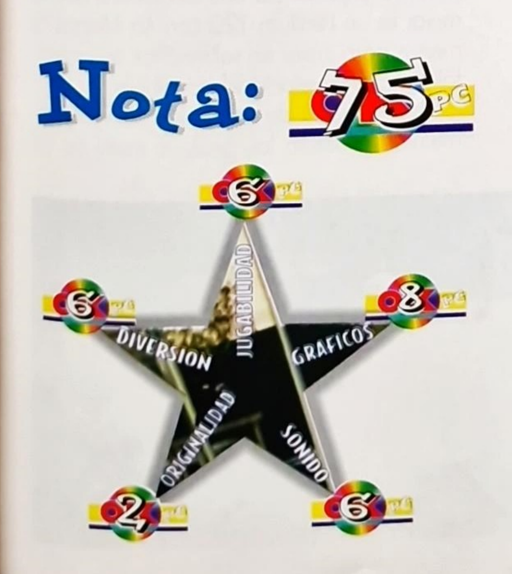
Intruder es un arcade de plataformas de los de toda la vida, con unos gráficos, sin embargo, de última generación. La calidad y resolución de los mismos es elevadísima, gracias a que han sido hechos en SVGA. Los sonidos también se adaptan a la altura y consiguen una calidad más que aceptable, pero es en los movimientos donde *Intruder* da la campanada. La suavidad con la que vemos desplazarse a todos los personajes que forman el juego es fantástica; además la cantidad de acciones que tienen elevan mucho la puntuación a este respecto.

Pero una vez llegado el momento en el que hay que hablar de la originalidad, nos encontramos con el farolillo rojo en lo referente a puntuaciones. *Intruder* es lo mismo de siempre y no añade nada nuevo, es decir, un héroe diestro en cientos de armas, entrenado para la lucha y resistente al daño como nadie, tiene que enfrentarse a una legión de asesinos de tres al cuarto, en unos escenarios la mar de inhóspitos.

En fin, nos encontramos ante un juego que, aunque peca de escasa (sino nula) originalidad, gustará a todos los aficionados al género.

CARLOS F. MATEOS





OTRAS ALTERNATIVAS

HUNTER HUNTED

OK PC nº 54

La persecución de un hombre y una bestia a través de laberintos futuristas.



BLACK-HAWK

OK PC nº 44



Un hombre y su escopeta se enfrentan a las huestes orcas.



NHL 97

FUEGO SOBRE HIELO

¿TE SIENTES TODO UN HOMBRE Y ERES CAPAZ DE ROMPERLE LOS HUESOS A CUALQUIERA QUE TE DESAFÍE? SI DE VERDAD LO SIENTES ASÍ, SEGURO QUE TODAVÍA NO TE HAS ENFRENTADO A LAS FIERAS HUMANAS DE *NHL 97*. EL PROGRAMA DE ORDENADOR DONDE MÁS HUESOS SE ROMPEN.

FICHA TÉCNICA

Título:	NHL 97
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts Sport
Distribuidor:	Electronic Arts

REQUISITOS

CPU:	Pentium 75
Memoria:	16 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	40 Mb

NHL 97 no es un arcade por supuesto, pero por la cantidad de golpes y violencia en su interior parece un sucedáneo de *Doom*. No es de extrañar, el hockey sobre hielo es uno de los deportes más espectaculares y violentos que existen, y *NHL 97* es la mejor aproximación que hay, por no decir la única.

Centrado en las ligas americanas, no obstante, es posible jugar con selecciones de Europa, Escandinavia, Rusia y las propias selecciones americanas (EE.UU. y Canadá).

La política de Electronic Arts Sports con sus series especializadas en deportes es mantener la misma denominación año tras año, pues se paga mucho por conservar la licencia de estos organismos internacionales. A cambio, recibiremos un juego cada vez mejor en todos sus aspectos: gráficos, interfaz, etc.

PROPORCIONES CICLOPEAS

Así se pueden definir todas las dimensiones de este juego, excepto en el precio, ya que Electronic Arts ha decidido fijarlo de manera bastante razonable para el mercado español. Ciclópeas sobre todo en los requerimientos, pues aunque se hable de un Pentium 75 con 8 Megas para jugar en modo MS-DOS, la experiencia nos demuestra que lo mejor es un Pentium 120 con 16 Megas, al menos para jugar sin sobresaltos en la pantalla y a una velocidad aceptable.

Buena culpa de estos elevados requerimientos la tienen los gráficos, tanto de los

MASCARAS COMO ARTE

Las máscaras o cascos de los porteros de los equipos en ocasiones contituyen toda una obra de arte. Los porteros están muy orgullosos de ellas y solicitan los servicios de los mejores artistas para que decoren las máscaras con dibujos alegóricos a la fuerza y velocidad como dragones, coches, etc. Lo mejor de todo es que podrás disfrutar de un amplio abanico de ellas en *NHL 97* en el menú de opciones y personalización.



TAMBIEN EN RED

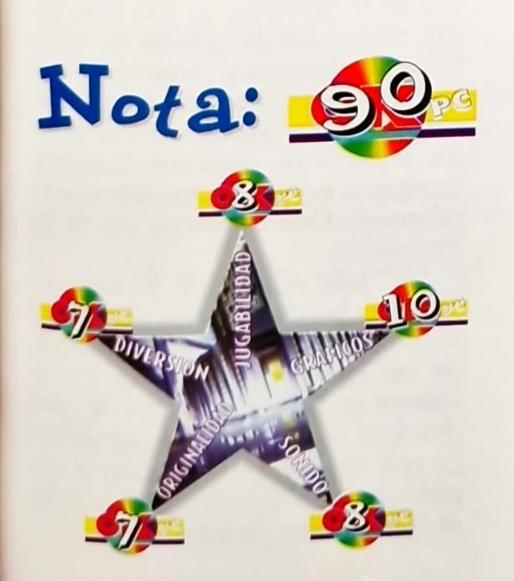
No podía faltar esta opción en un juego de estas características. Hasta 8 jugadores podrán jugar en red. También está disponible la opción de módem.

jugadores de hockey como del escenario con todos sus complementos: jueces, público, marcadores, etc. Pero es, sin duda, con el movimiento de los jugadores donde se ha realizado un trabajo genial. En primer lugar, se ha digitalizado totalmente los movimientos de un jugador real para convertirlos al ordenador. Esto ya es una tarea habitual para los equipos de programación de Electronic Arts y la experiencia se nota.

Otros aspectos, como los cuadros de opciones y sobre todo las distintas posiciones de las cámaras para seguir el partido, son muy parecidos a los de *FIFA*. Su manejo es bastante sencillo y sobre todo las cámaras cercanas a los jugadores son las que proporcionan las vistas más espectaculares, aunque a efectos de jugabilidad no son las más convenientes ya que dan poca vista del campo, siendo en cambio en este sentido las aéreas las mejores.

En fin, se trata de un excelente producto que, aunque basado en un deporte no muy popular en nuestro país es una buena muestra del género deportivo para ordenadores y afianza el liderazgo de Electronic Arts en este campo. Solamente hay que pedir a esta compañía algo más de originalidad y que se atrevan a realizar algún deporte más. Un simulador de ciclismo no estaría nada mal.

ANGEL FCO. JIMENEZ



OTRAS ALTERNATIVAS

NBA LIVE 96

OK PC nº 45

Hasta ahora es lo mejor que se puede encontrar en juegos deportivos que no sean de fútbol. Pero pronto llegará su relevo.



OLIMPIC GAMES

OK PC nº 49



Esto es un tratado de cómo participar en unas olimpiadas y ganarlas.

ABSOLUTE·PINBALL

DIVERSION TOTAL



FICHA TÉCNICA

Título:	Absolute Pinball
Tipo:	Pinball
Compañía:	21st Century
Distribuidor:	Spaco

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA - SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	DOS/Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	8 Mb

Los pinballs en el ordenador se reproducen como hongos. Su último representante es Absolute Pinball, programado por una compañía sueca filial de 21st Century, una casa especialista en estos temas.

La serie pinball de 21st Century tiene siempre un nuevo representante para unirse a la familia. Os presentamos la última adquisición: *Absolute Pinball*. Una colección de cuatro tableros diseñados para que sea lo más divertido posible jugar con ellos.

Antes de pasar a comentar las excelencias del diseño, pues es muy bueno, hay que señalar que los efectos de la bola no son tan buenos ni auténticos como deberían ser, sobre todo en los rebotes de la bola con los "flippers", pues no son reales y tiene un efecto muy artificial. Este es el aspecto más negativo del juego, junto con su poca originalidad, pues es muy parecido a los demás títulos de la serie, exceptuando algunas reformas que se han hecho sobre todo en gráficos y nuevos elementos en las mesas.

UNA DESCRIPCION DE LO QUE TE ESPERA

Hay cuatro tableros nuevos con temas de lo más variado. Los gráficos, sonidos y los subjuegos que aparecen en el marcador LCD están en consonancia con estos temas y proporcionan un mejor ambiente. Estos son los tableros nuevos:



* DESERT RUN: Se trata del rally París-Dakar y se caracteriza por tener varias rampas por las que, una vez completadas con varias vueltas, accedes a un Especial de lo más "sabroso" gracias a los puntos que puedes obtener de un solo golpe.



* THE DREAM FACTORY: El mundo del cine en tu ordenador. En esta mesa tendrás oportunidad de codearte con las estrellas más famosas y convencerlas para que trabajen en tu próxima película. Para ello, tendrás que golpear una serie sucesivas de dianas por cada actor. Cuando lo consigas, tu marcador aumentará espectacularmente. Gráficamente es una de las más vistosas.

* AQUATIC ADVENTURE: En esta mesa tu meta y principal objetivo es recuperar un tesoro perdido en las profundidades del mar. Aprende a bucear porque lo necesitarás en la mesa más difícil de todas, debido al peculiar diseño de sus elementos que tienden a echar la bola al más profundo de los abismos. De todas formas, es la mejor tabla de todas.

* BALLS AND BATS: Esta mesa está dedicada al deporte americano por excelencia: el béisbol. Sin duda, es la mejor para empezar, pues da muchos puntos por pocas acciones, algo que siempre es gratificante para subir la moral y seguir adelante. Su principal característica es el elevado número de rampas en comparación con las otras mesas.

GRAFICOS PARA TODOS LOS GUSTOS

En cualquier momento puedes cambiar la resolución del juego. Hay cinco distintas: VGA 320 x 240, VGA 320 x 270, VGA 320 x 400, SVGA VESA 640 x 480 y SVGA VESA. Esta última ofrece alta resolución bajo una perspectiva horizontal. Como el tamaño de la mesa en las resoluciones VGA es mucho mayor que el propio tamaño del monitor, una cámara automática seguirá la trayectoria de la bola en todo momento. Es una buena idea, pero se pierde la percepción del entorno al estar limitada la pantalla a la mitad de la mesa. Solamente en alta resolución VESA se tiene la opción de mesa completa.

En lo referente a sonido y música, *Absolute Pinball* cumple con su cometido. No es una maravilla, pero se agradecen algunas melodías para animar la partida.

Donde sí se ha hecho un trabajo excelente es en la redacción del manual. Explica todos los detalles del juego de una manera muy concisa, sobre todo al analizar las distintas posibilidades de cada mesa y la manera de conseguir la mejor puntuación.

Absolute Pinball no defraudará a los seguidores de este tipo de juegos, que son muchos, pero no aporta nada nuevo a la historia del videojuego. Aceptable para pasar un buen rato.

ANGEL FCO. JIMENEZ



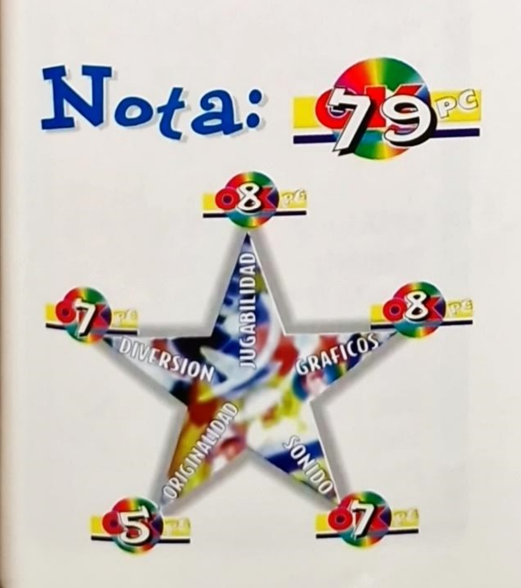


UN ROBOT COMO MAESTRO DE CEREMONIAS

Un pequeño y simpático robot que presentará los cuatro distintos tableros de *Absolute Pinball* con la particularidad de que sujeta entre las manos un objeto característico del tema de cada tablero. Estos son:

- **DESERT RUN: Un volante.**
- **THE DREAM FACTORY: Una claqueta.**
- **AQUATIC ADVENTURE: Un tridente.**
- **BALLS AND BATS: Un bate.**



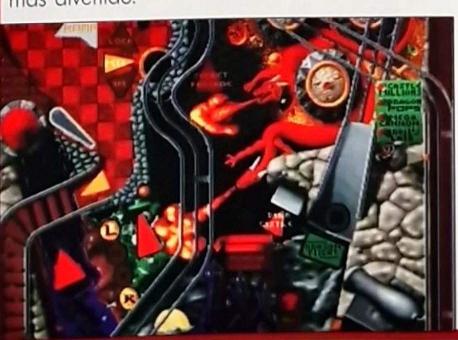


OTRAS ALTERNATIVAS

EXTREME PINBALL

OK PC nº 43

Una buena elección si quieres un pinball de lo más divertido.



3D ULTRA-PINBALL

OK PC nº 44



Un laberinto de tres dimensiones para perderse en él.

Wizardry Gold

Cruzados espaciales

Cuenta la leyenda que existió una vez un gran artista y científico llamado Phoonzang, que dedicó toda su vida a la búsqueda del secreto poder del propio universo. Cuando sus estudios llegaron a buen término advirtió lo que podría suponer que éste cayera en manos sin escrúpulos. Para que estuviese a salvo utilizó el secreto para crear un mundo donde ocultarlo y lo llenó de criaturas para protegerlo



Un fallo de navegación de una fragata minera causado por un ataque pirata cambió su rumbo y la hizo aparecer en un planeta que no figuraba en ningún mapa de navegación. Cuando la fragata volvió a su mundo de origen los rumores acerca del posible descubrimiento del planeta de Phoonzang, Lost Guardia, corrieron veloces. Ahora son muchos los que codician el secreto que permite crear y destruir mundos, el Astral Dominae, y todos harán lo imposible por conseguirlo.

Esta es la historia de la que parte *Wizardry Gold*, la continuación de *Bane of the Cosmic Forge*, seguramente conocida por los más fanáticos del rol.

PERFIL DE LOS PERSONAJES

En cuanto a personajes se refiere se han añadido muchas más características o rasgos, lo que implica una mejor simulación en general.

Ahora cada personaje tiene ocho estadísticas básicas y otras ocho secundarias.

Las básicas son :

- Strength. Influye en la capacidad para mover pesos, forzar puertas, etc. Además, determina la resistencia.
- Intelligence. Habilidad respecto a cualquier acción que requiera un uso de la mente. También afecta a la capacidad del personaje para aprender nuevas habilidades.
- Piety. Representa la devoción del personaje a un área de estudio. Afecta a la habilidad para aprender y desarrollar hechizos.
- Vitality. Actúa directamente sobre la supervivencia. De este modo, influye fuertemente en los golpes que es capaz de recibir, los efectos de los venenos, resurrecciones, etc.
- Dexterity. Establece la velocidad de respuesta ante las situaciones, cómo esquivas y rapidez de golpes.
- Speed. Velocidad para desarrollar una acción.
- Personality. Define el modo de ser del personaje. Esta habilidad es muy importante para relacionarse con las otras criaturas que encontraremos en el juego, pues determinan lo extrovertido que es el individuo.
- Karma. Viene a representarla sensación que produce a otros personajes.

En cuanto a las características secundarias tenemos:

- Hit Points. Cantidad de daño que soportan antes de morir.
- Stamina. Resistencia respecto al esfuerzo físico.
- Experience Points. Experiencia en la realización de tareas ya conocidas.
- Level. Nivel de experiencia del individuo. Estos se transforman en incrementos de poderes y habilidades.
- Rank. Es un medidor de talento dentro de la profesión que el personaje tiene. Indica lo buen profesional que es.
- Monster Kill Statistic. Número de monstruos asesinados.
- Gold Pieces. Es el número de monedas de oro que posee.
- Carrying Capacity. Es la capacidad de carga. Cuanto más se supere esta capacidad, más vulnerables seremos en los combates.

ELECCION DEL GRUPO

El grupo de cruzados que toman parte en la misión consta de hasta seis personajes. El grupo se puede construir libremente, pero es aconsejable establecer un balance equilibrado de todas las habilidades.

En cualquier caso es importante tener en cuenta que todas estas características están fuertemente sometidas a la condición natural del personaje. Así pues, la raza elegida determinará la profesión que puede desempeñar: ser un varón implicará más fuerza, ser un personaje femenino más karma y personalidad, y así con el resto.

Las distintas razas que tenemos a nuestra disposición son las ya conocidas en este tipo de juegos: humanos, elfos, enanos, nomos, hadas, etc. Las profesiones también serán conocidas por los aficionados al género: guerrero, sacerdote, mago, ladrón, arquero, alquimista, etc.

Tras unos cuantos encuentros satisfactorios con enemigos, los personajes irán ga-



FICHA TÉCNICA

Título:	Wizardry Gold
Tipo:	Rol
Compañía:	Sir-Tech Software, Inc.
Distribuidor:	Virgin

REQUISITOS

CPU:	486/33
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	Windows 3.1/NT/95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	



nando puntos de experiencia. Tras ganar una serie de puntos de experiencia, se incrementa el nivel de ésta. Las mejoras en el perfil de atributos que ganar un nivel implica son variadas, pero todas muy agradecidas. Puede suponer aumentar el número de golpes que puede recibir, la resistencia, su status como profesional, aprender nuevos hechizos, etc.

LOST GUARDIA

La población de Lost Guardia es de lo más variada. Algunos habitantes serán amistosos y otros no tanto. También podremos encontrar algunos rivales que buscan el Astral Dominae. Hay que tener siempre presente que estos personajes son como los que nosotros controlamos, tienen sus propias habilidades, aliados, enemigos y, naturalmente, sus ambiciones.

Una muestra más de lo cuidada que está la atmósfera de juego es la posibilidad de enfermar. En Lost Guardia existen numerosas enfermedades, como tendrás oportunidad de comprobar cuando juegues. Dentro de estos estados de enfermedad se han incluido también los estados psicológicos. Por todo ello, podrá llegar un momento en que nuestros cruzados se encuentren aterrorizados, envenenados, enloquecidos, irritados, paralizados, con náuseas, etc.

COMBATES Y HECHIZOS

Muchos jugadores se estarán preguntando cómo se lleva a cabo el combate. En *Wizardry* se optado por evitar el estilo arcade de combate, algo que los más puristas apreciarán, pues permite elaborar más la estrategia a seguir durante el combate. Éste se encuentra dividido en rounds, en los que iremos lanzando los diversos golpes, ocupándose el juego de calcular los efectos. Cada tipo de golpe presenta tres características: *To Hit*, posibilidad del arma para impactar; *To Penetrate*, capacidad de penetración una vez producido el impacto; y *Damage*, daño producido por el golpe.

Algo que no puede faltar en este tipo de juegos es la magia. En total existen 96 conjuros o hechizos. Están divididos en seis grupos diferentes (disciplinas) que representan las distintas esencias universales: fuego, agua, aire, tierra, mente y espíritu. Cada disciplina se divide en hechizos de distintos niveles. Cuanto mayor sea el nivel más difícil será llevarlo a cabo, pero también será más poderoso.

Como se habrá podido deducir por lo comentado hasta ahora la trama del juego está muy trabajada, incluso en los más pequeños detalles. Es una lástima que no se pueda decir lo mismo de su aspecto gráfico, realmente muy descuidado. Nada más arrancar el juego y ver la 'intro' se apodera de nosotros una sensación de decepción que durará toda la partida, pues durante el juego contemplaremos continuos saltos de imagen a imagen, que, unidos a la monotonía del paisaje nos harán muy difícil orientarnos. Los personajes son bastante cutres y el sonido pasa prácticamente desapercibido, tanto por su escasa presencia, como por su poca espectacularidad. En definitiva, muy bueno sobre papel, pero excesivamente mejorable en pantalla.

LUIS GALLEGO

Nota: 6,2

- Jugabilidad: 6
- Gráficos: 4
- Sonido: 4
- Originalidad: 6
- Diversión: 6

OTRAS ALTERNATIVAS

THUNDERSCAPE

OK PC nº 49

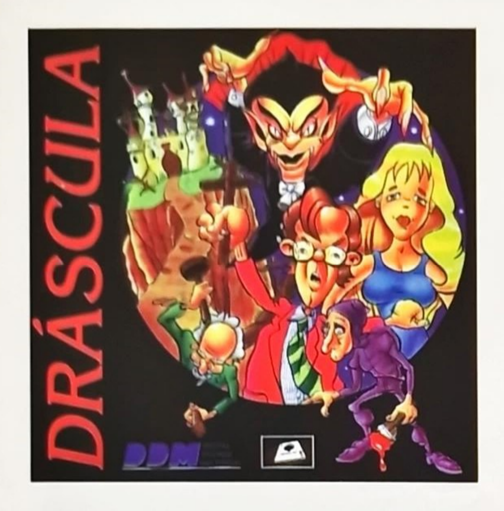
Complicado, difícil y muy largo. El reto definitivo para los jugadores de rol más experimentados.



STONE PROPHET

OK PC nº 39

La maldición de un antiguo faraón en una ciudad egipcia y un grupo de valerosos héroes puede dar como resultado una trepidante aventura. Sin duda, el mejor juego de rol de Dreamforge.



VAMPIRO Y ANDALUZ

Tanto las historias de terror, como los personajes que les dan vida, han sido siempre parodiados unas veces con más éxito y otras con menos. Primero fue el *Jovencito Frankenstein*. Ahora es *Drásc*ula, un vampiro muy a la española.

Nos encontramos ante una aventura gráfica de toda la vida, con el atractivo aliciente de que ha sido programada, diseñada y producida íntegramente en nuestro país, por DDM (Digital Dreams Multimedia) que ya tiene en su haber títulos como *DDM Rally*.

En *Dráscula* podremos disfrutar de una intro de varios minutos que nos da pie para comenzar la avenuta, voces y textos completamente en castellano, como es lógico, música en formato CD-Audio con cerca de treinta temas diferentes y numerosos personajes con los que dialogar.

UN GAFOTAS COMO PROTAGONISTA

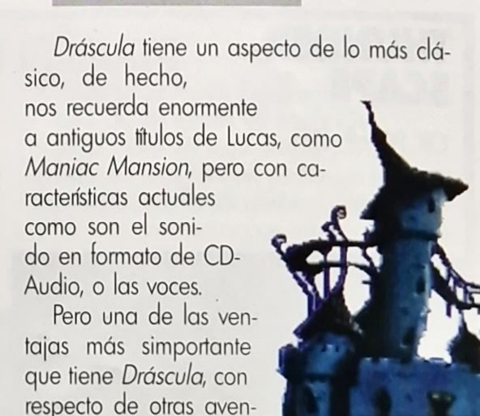
Encarnamos a John Hacker, un representante de una inmobiliaria británica que, por razones de trabajo tiene que trasladarse al tétrico país cuna del terrorífico conde Dráscula. Allí, a lo largo de los días, comenzará a descubrir los siniestros planes del oscuro personaje que pretende devolver a la vida a un engendro creado a partir de trozos de cadáveres, faltándole únicamente un cerebro y otras vísceras necesarias. El interfaz es completamente intuitivo. Cada vez que queramos realizar una acción especial, se abrirá una pantalla, dividida en recuadros, dentro de cada cual se encuentran, primero las acciones posibles (mirar, coger, usar...) y, a continuación, los objetos que ya tengamos en nuestro poder.

UN CLASICO EN EL PRESENTE

Dráscula tiene un aspecto de lo más clásico, de hecho, nos recuerda enormemente a antiguos títulos de Lucas, como *Maniac Mansion*, pero con características actuales como son el sonido en formato de CD-Audio, o las voces.

Pero una de las ventajas más simportante que tiene *Dráscula*, con respecto de otras aventuras gráficas del estilo es su precio, totalmente asequible para toda clase de público. Por solamente 2.995 ptas. podrás disfrutar de un divertido juego, muy acorde con el estilo de los títulos de hace un año, cosa que no quiere decir que sea malo, sino simplemente clásico.

CARLOS F. MATEOS



FICHA TÉCNICA

Título:	Drascula
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	DDM
Distribuidor:	DDM

REQUISITOS

CPU:	486 DX/66
Memoria:	4 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✘
Sist. Operativo:	DOS
Sonido:	Digital
Disco Duro:	59 Mb



OTRAS ALTERNATIVAS

THE DAY OF THE TENTACLE

OK PC nº 13

Una de las numerosas obras maestras de LucasArts.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

OK PC nº 3

El arqueólogo más arriesgado se lanza a una peligrosa aventura en el continente de la Atlántida.

Nota: 77 PC





Patolandia se ha vuelto loca. Todos los habitantes están majaras y en cada lugar al que vas te encuentras una situación tan diferente como caótica. Si quieres ser peluquero, ésta es tu oportunidad; si quieres dar de comer a babosas, también. Todo lo que quieras hacer, podrás realizarlo en Duck City.



BMG nos presenta uno de esos títulos que llaman la atención por lo que son, sin necesidad de ser grandes superproducciones con gráficos increíbles, o un presupuesto multimillonario, sino por su esencia.

Una vez hayamos instalado *Duck City*, veremos cómo nuestro ordenador es infectado con una legión de patos majaras y sus no tan cuerdos compañeros. Dentro de la ciudad vamos a tener la oportunidad de entrar en seis subjuegos diferentes que se desarrollan dentro de un lugar en concreto de la ciudad pato.

Allí tendremos la oportunidad de realizar las cosas más ridículas de cuantas hayamos tenido la ocasión de presenciar.

LAS SEIS PRUEBAS DEL PATO LOCO

Estos son, explicados a grandes rasgos, pues lo que merece la pena es verlos, los juegos a los que nos vamos a enfrentar en la ciudad pato:

* *Slam Duck 97*: Nuestro protagonista es uno de los principales jugadores de la liga patuna de baloncesto profesional y, como tal, no va a dudar en enfrentarse a sus eternos rivales, los conejos saltarines, en un reñido partido a cuatro tiempos.
* *Roboduck*: Vas a ser transportado al futuro en *Duck City*. En ella tú eres el superhéroe RoboDuck que tendrá que enfrentarse a las babosas espaciales por proteger las escasas lechugas que aún quedan y sirven de alimento a la población.
* *A.T.D.*: ¿Has visto alguna vez a un pato conduciendo un todo-terreno de competición? Aquí vas a demostrar lo hábil que puedes ser.
* *Ducklab*: Siéntete como el doctor Cuackenstein experimentando con los alimentos que les das a tus babosas favoritas, antes de que llegue el alba, momento en el que puede ocurrir cualquier cosa.
* *Snip-Snip*: Haz las veces de peluquero de moda experimentando con tus compañeros que, gustosamente, se prestan para que hagas con sus cabelleras lo que a ti te plazca. Todo sea por la diversión.
* *La granja de las babosas*: Tienes que conseguir que tu babosa sea la más gorda y bien alimentada de la comarca. Dale todas las lechugas que puedas antes de que llegue el jurado que te dará su puntuación, pero, ¡cuidado!, ya que si le das demasiadas, puede pasar lo peor.

FICHA TÉCNICA

Título:	Duch City
Tipo:	Arcade-Aventura
Compañía:	BMG
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

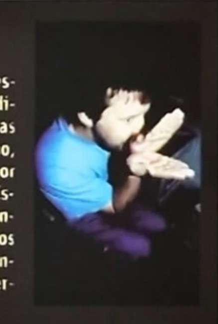
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	

PARA GENTE SIN COMPLEJOS

Si lo que te gusta son los títulos que destacan por su originalidad, aquellos en los que requieres de toda tu imaginación y prácticamente no tienes que usar la cordura, *Duck City* es uno de los que tienen que ocupar un lugar privilegiado en tu juegoteca.



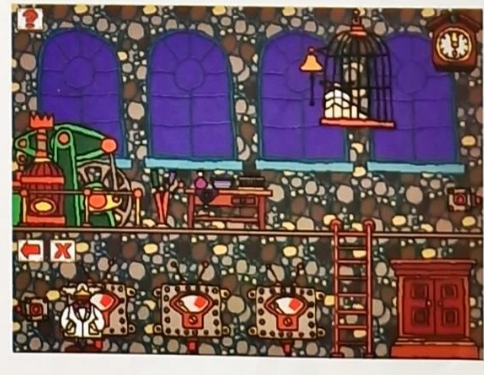
CON ESTA PINTA...

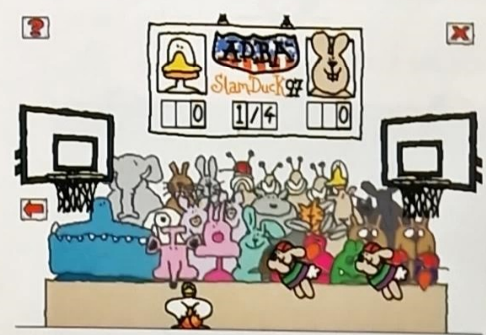


Este es el estado lamentable en el que está el, sin embargo, genial dibujante y diseñador de *Duck City*. Fuentes fidedignas nos han informado de que el muchacho, cuyo nombre es Alan Snow, se pasea por las calles de Londres en monopatín. Estudió Bellas Artes y se relacionó con gente muy pintoresca de la ciudad. Dichos contactos le han ido formando hasta convertirse en uno de los dibujantes underground más famosos del momento.

BMG ha apostado fuerte por un caos hecho software en el que los patos son los protagonistas.

CARLOS F. MATEOS







LA VIDA EN ROSA

La Pantera Rosa ha provocado desde los años 60 risas y carcajadas en todo tipo de público. Sus aventuras son conocidas por todo el planeta. En esta ocasión tiene como tarea vigilar una conferencia muy original: niños de todo el mundo en busca de la paz.

Anaya Interactiva tiene el honor de presentarnos a la Pantera Rosa, cuyas películas con actores reales y sobre todo, sus episodios hechos para la televisión, la han convertido en el felino más famoso. Su buena suerte, coincidiendo con las desgracias del señor bajito que la acompaña siempre, ha dado lugar a situaciones totalmente delirantes. Hay que recordar los episodios del mosquito, la lavadora, la persecución en los grandes almacenes...

Este humorístico ambiente se ve reflejado fielmente en esta aventura para todos los públicos, aunque dirigida especialmente para los niños. De todas formas, los "gags" que hay en ella son menos inofensivos que los que aparecen en la serie original, que no hay que olvidar tenía un humor muy irónico y más adulto. Aquí también hay golpes y persecuciones, pero adaptados para toda la familia. Otro detalle que la hace distinta, es que nuestra Pantera Rosa habla. El encanto de unos dibujos animados sin diálogos desaparece para facilitar la compresión de la aventura y que sea más ágil.



LA PANTERA COMO INVENTARIO

Hay que destacar lo bien hechas que están todas las secuencias de introducción e intermedias. Con un equipo medianamente potente, se consigue una velocidad de animación idéntica a la de las películas.

Todos los gráficos son muy buenos y están realizados al estilo de la serie de la Pantera Rosa tanto en la forma de los personajes, como en la de objetos y situaciones.

El interfaz es muy sencillo, pues automáticamente el cursor se adapta a lo que la Pantera Rosa puede hacer. No tenemos que elegir opciones, pero cuando necesitamos usar un objeto que hayamos recogido antes, debemos pulsar encima de la pantera y se abrirá un simpático objeto. Al cogerlo, el cursor tomará su forma y sólo queda usarlo o darlo donde nos parezca oportuno.

El doblaje de la Pantera ha sido cuidado al máximo, utilizando para ello a actores profesionales que han dotado a los personajes de una personalidad propia, tanto por la nacionalidad a la que pertenecen como por el papel que han tenido que interpretar: director del camping, los "malos", el niño "repipi", etc.

En definitiva, se trata de una aventura muy simpática con un protagonista muy simpático y divertido. Los críticos pueden decir eso de "para toda la familia".

ANGEL FCO. JIMENEZ

Nota: 86 PC





OTRAS ALTERNATIVAS

MORTIMER

OK PC nº 47

Otro educativo con abundantes dosis de aventura y diversión para toda la familia.

FICHA TÉCNICA

Título:	La Vida en Rosa
Tipo:	Educativo/Aventura
Compañía:	Wanderlust Interactive
Distribuidor:	CGA, Erbe

REQUISITOS

CPU:	486 DX/33
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	Windows 3.1 - 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	1 Mb



LOS PROBLEMAS DE LA NANOTECNOLOGIA

Después de que el hombre aprendiera a manejar la nanotecnología, una nueva manera de fabricar cosas, todo parecía muchísimo más sencillo. Nadie se figuraba que una cosa tan poderosa podía escaparse de sus manos provocando el caos que estamos viviendo hoy día.



La nanotecnología consistía en crear unos microscópicos mecanismos cibernéticos, que, gracias a un sistema de autorreproducción que tenían incluido en su hardware, comenzaban a multiplicarse hasta convertirse en el aparato al que se pretendía llegar. Dicha facilidad permitía construir desde complicados mecanismos hasta tejido humano.

Uno de los numerosos científicos encargados de construir los micromecanismos comenzó a tramar un sórdido plan de conquista y de exterminación de la mayor parte del planeta.

Se inyectó en su propio cuerpo aquellos ingenios para convertirse en un ser perfecto; sin embargo, el experimento salió mal y, una vez los pequeños bichitos cibernéticos localizaron una fuente de ADN y comenzaron a modificarlo, el científico comenzó a experimentar extraños cambios que acabaron por convertirlo en la Mecanocabeza, un horrible ser capaz de animar cualquier cosa con sólo imaginarlo.

Clandestinamente, una pareja de genios de la electrónica, habían descubierto una vacuna contra el mal que les había acechado y por fin entraron en acción.

UNA MAQUINA EN CONTRA DE LOS ANDROIDES

En *Blam! Machinehead* encarnamos a Kimberley Stride, uno de los científicos descubridores de la vacuna que ahora se encuentra a bordo de una máquina voladora con un gran nivel de armamento, basado en ametralladoras, misiles, lanzallamas, granadas, etc.

Vamos a desplazarnos por numerosos niveles, teniendo que realizar en cada uno una misión diferente, a cada cual más complicada, pero, basándose la mayoría en el exterminio de animales biónicos creados por la Mecanocabeza.

Dentro de cada fase tendremos que encontrar llaves del mundo irreal, creado por la Mecanocabeza y llaves del mundo real, siendo ambas necesarias para abrirnos paso hacia las diferentes zonas del mapeado, e incluso lugares secretos llenos de ítems.

ACCION A RAUDALES

El título que nos ocupa promete mucho en lo que a acción se refiere, ya que la puede ofrecer a raudales, más que nada por el realismo de las armas a la hora de actuar y las explosiones, además de los escenarios que están perfectamente generados y nos da la sensación de estar inmersos en ellos.

Blam! Machinehead promete muchísima diversión a todos los amantes de los arcades en primera persona que tanto y tanto éxito tienen por su jugabilidad.

CARLOS F. MATEOS

FICHA TÉCNICA

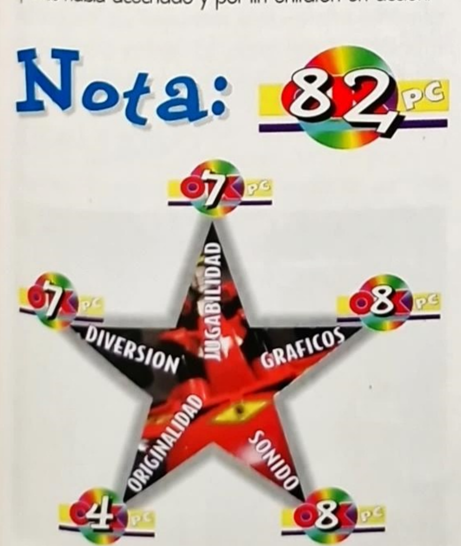
Título:	Blam! Machinehead
Tipo:	Arcade
Compañía:	Eidos
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	DOS
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	1 Mb



Nota: 82 PC



OTRAS ALTERNATIVAS

SCORCHED PLANET

OK PC nº 53

Ayudado de un vehículo convertible, acaba con la plaga de insectos que está asolando las colonias del Universo.

DUKE NUKEM 3D

OK PC nº 43

El tío más duro de la galaxia se enfrenta a un grupo de mutantes en una ciudad sin ley donde solamente el más fuerte sobrevivirá.





ADMINISTRACION DE ALTA VELOCIDAD

¿Serías capaz de decidir el rumbo de una escudería de Fórmula 1, decidiendo que pilotos contratar, que motor utilizar, y demás? Este juego te da la oportunidad de descubrirlo.



Los programas basados en los entresijos del fútbol, como *Premiere Manager* o *Football Manager*, en los que tenemos que llevar a cabo la labor de dirigir un club deportivo, decidiendo qué jugadores comprar, el uniforme, construir o remodelar los estadios, contratar a los mejores entrenadores y demás, han gozado siempre de una gran aceptación por parte del público aficionado a este tipo tan especial de juegos deportivos.

Sin embargo, nadie hasta ahora se había atrevido a realizar este tipo de programas, tomando como base otro deporte, como la Fórmula 1.

FICHA TÉCNICA

Título:	F1 Manager
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Europress



Arcadia acaba de distribuir este *F1 Manager*, donde deberemos tomar decisiones millonarias, como elegir el patrocinador de la escudería, los pilotos que nos representarán en las diferentes competiciones, la tecnología de que dispondrán nuestros vehículos y demás, para posteriormente ver cómo funcionan gracias a que podremos ver las carreras en las que participamos.

UN JUEGO MUY COMPLETO

Los gráficos de *F1 Manager* son de gran calidad, pareciendo mentira que sea un juego lleno de estadísticas y bases de datos. De hecho, hay momentos en los que parece un auténtico simulador deportivo de conducción.

F1 Manager es un paso muy importante en el mundo de los programas deportivos ya que abre un amplio abanico de posibilidades, pues ¿será que no hay deportes que gestionar? ¿Acaso no sería realmente interesante manejar los trasfondos monetarios del polo, la hípica o incluso la vela? El tiempo nos dará la respuesta.

CARLOS F. MATEOS

Nota: 86 PC



OTRAS ALTERNATIVAS

GRAND PRIX 2

OK PC nº 43

Sin duda alguna, el simulador más real de Fórmula 1 de cuantos se han hecho en la historia del software.



FRAGILE ALLEGIANCE

BIENVENIDOS AL ESPACIO

El lejano futuro nos aguarda ya en los ordenadores. Mundos fantásticos y lugares imposibles para el origen de la vida son recreados fielmente en *Fragile Allegiance*.

FICHA TÉCNICA

Título:	Fragile Allegiance
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Gremlim
Distribuidor:	Arcadia

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95/DOS
Sonido:	MIDI/Digital

A finales del siglo XXII, la población de la Tierra ha crecido tanto que incluso con los métodos más avanzados de racionalización y producción de alimentos prácticamente es imposible alimentar a todos los ciudadanos, incluso de los países más ricos. Para remediarlo se ha recurrido a la exploración espacial, estableciendo colonias, primero, en el Sistema Solar y, luego, en el resto de los sistemas planetarios cercanos a la Tierra. Poco a poco, el hombre se expandió por el espacio, conoció otras razas y estableció contactos culturales y tecnológicos. Pero la política cambió radicalmente, pues durante siglos, un imperio controlado por una dinastía única rigió los destinos de la humanidad, pero una serie de guerras interminables entre los mismos humanos, y luego con otras civilizaciones extraterrestres, han dado lugar a una época extraña y violenta, donde quien tiene el poder es el que controla la colonización de mundos inhabitados.

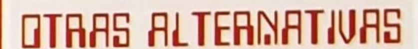
Este es el ambiente principal donde se desarrolla el juego. No es un "wargame" clásico del espacio, pues la mayor parte del tiempo la pasaremos desarrollando y construyendo nuevas colonias mineras en lejanos planetas. Pero tampoco debemos dejar pasar las amenazas de nuestros vecinos y tendremos que construir una importante flota militar y defensas en todas nuestras instalaciones tanto civiles como militares.

Por lo tanto, nos encontramos con una curiosa mezcla donde se pueden distinguir componentes de *Ascendancy* y *Outpost*, sobre todo, ya que más que el manejo de una civilización nos encargamos de una megacompañía comercial, al estilo de las que aparecen en las películas de *Alien*, y que no tienen ningún tipo de reparo en exigir los máximos beneficios al coste que sea. *Fragile Allegiance* de todas formas tiene su propia concepción y desarrollo como buen juego de estrategia que es, aunque peca de gráficos un poco simples cuando estamos en la gestión de naves y bases extraterrestres. En cambio, cuenta con buenas escenas animadas, ya que utiliza las últimas técnicas de infografía para recrear las caras y movimientos de los personajes y conseguir resultados lo más naturales posible.

En cuanto al manejo y jugabilidad de *Fragile Allegiance* son aceptables. Ha tomado prestada la idea de *Ascendancy* de poseer un tutorial que te indicará paso a paso lo que puedes hacer, pues desde un primer momento el juego se toma bastante difícil para conseguir el camino a las estrellas.

ANGEL FCO. JIMENEZ

OTRAS ALTERNATIVAS



OK PC nº 41

Un juego donde, más que un Imperio, controlamos una filosofía sobre el conocimiento del cosmos.

Nota: 80 PC



ALIEN TRILOGY

En casa los vecinos oirán tus gritos

La trilogía de Alien en el cine ha sido todo un éxito. Por fin, después de tantos años, ha llegado su conversión al ordenador en un espectacular arcade en tres dimensiones.

Cuando Riddley Scott presentó su *Alien* en 1979 no se podía imaginar la enorme repercusión que iba a tener tal film y sus secuelas en los juegos de ordenador durante las dos siguientes décadas. Y es que el ambiente y la "realidad" de la película original es insuperable y en nuestra modesta opinión es la mejor película que se ha hecho jamás.

El reto a superar por *Alien Trilogy* era conseguir el ambiente de la película y la sensación de no saber lo que te aguarda al doblar cada esquina. Afortunadamente, lo ha conseguido, pues, gracias a unos excelentes efectos sonoros y una recreación fiel de los escenarios de la película (sobre todo de *Aliens: El Regreso*), parece como si en cualquier momento un alien se echará encima de ti en busca de algo para matar.

Por el contrario, los gráficos de los enemigos y objetos no están a la altura de los escenarios y el resto de los componentes del juego. Incluso en modo de alta definición no convencen demasiado. Se tenía que haber trabajado más en los detalles de los monstruos, tanto en su aspecto físico como en el movimiento.

No estamos hablando de resultados como los de *Quake*, pero sí algo más fiel a los aliens originales.

FORMAR UN EQUIPO ES MAS SEGURO

Aun así, la balanza sobre *Alien Trilogy* se inclina considerablemente al lado positivo, debido sobre todo a lo divertido y adictivo que es jugar con él. Ya se ha dicho que recrea la atmósfera de la película y esto es importante en un juego de acción y terror como es *Alien Trilogy*, pero además permite la opción de jugar en red con lo que la adicción se eleva sustancialmente. El juego permite hasta cuatro personas conectadas entre sí, con lo que aumentan las posibilidades de supervivencia.

También encontrarás objetos de la película como las famosas armas que utilizan los "marines" espaciales de la segunda parte, pero además hay lanzallamas, granadas, pistolas y otras sutilezas por el estilo, aunque las pistolas poco tienen que hacer contra los bichos más gordos.

Alien Trilogy es un excelente arcade de tres dimensiones, que se desmarca de la línea de *Quake* y *Duke Nukem* para centrarse en los guiones de las películas, de las que ha conseguido la licencia oficial. Ahora sí que puedes decir que tienes la oportunidad de emular a la oficial Ripley.

ANGEL FCO. JIMENEZ



FICHA TÉCNICA

Título:	Alien Trilogy
Tipo:	Arcade
Compañía:	Acclaim
Distribuidor:	Arcadia

Nota: 84 pc



OTRAS ALTERNATIVAS

QUAKE

OK PC nº 51

Un ejemplo de violencia sangrienta aplicada al ordenador.





Sigourney "Ripley" en plena acción chamuscadora.

Con nuestra tarifa más cara,

2 horas de Internet,

no le costarán ni 1 duro. (4,82 ptas. IVA incluído)

MILENIUM

PRUEBE GRATIS DURANTE 7 DIAS NUESTROS SERVICIOS



SIN LIMITACIONES HORARIAS

infórmese llamando al:

(902 10 35 96)



Edición de Escenarios para WarCraft II (IV)

Este mes presentamos una agradable sorpresa: Warcraft II habla ahora castellano y tú puedes utilizar el editor en nuestro propio idioma. A partir de ahora, utilizaremos este nuevo editor para una mejor comprensión.



Muchos mineros para tan poca mina.

El editor en castellano es igual que su versión inglesa, tan sólo se ha traducido las funciones. Ni el orden ni otros elementos han cambiado, así que continuaremos con nuestra descripción del editor.

LA OPCION HERRAMIENTAS

Por fin, podemos titular esta sección en castellano. Esta es la que más vamos a usar para la creación del escenario, porque aquí retocaremos la decoración además de los elementos propios de los humanos y orcos.

Empecemos:

* SELECCIONAR: Esta opción siempre está activa y es la que permite reunir en un "sólo golpe de ratón" las unidades que queramos.

* MAPA:

- Día/Noche: Afecta a la hora que transcurre el escenario, pero visualmente, si es de noche, el terreno es más oscuro.
- Limpiar: Limpia de decorados el escenario. Por decorados entendemos detalles como el césped, piedras, hierbas y flores, etc.
- Rellenar: Decora de forma homogénea el decorado con piedras.
- Aleatorio: Decora de forma aleatoria el decorado con piedras, hierbas, etc.
- Normal: Al pulsar esta opción, el cursor de construcción del terreno toma su tamaño normal.
- Grande: Aumentamos el tamaño del cursor de construcción. Muy adecuado para modificar el aspecto de bosques y cordilleras.
- Extragrande: Es el tamaño más grande del cursor de construcción. Su uso es ideal para cambiar el aspecto de continentes.
- Agua: Coloca agua en forma de lagos, ríos sobre el continente, etc. También es la encargada de formar grandes océanos.
- Hielo: En los escenarios nevados o polares, sirve para decorar las fisuras del terreno o las orillas de agua.
- Nieve: Constituye el suelo de los continentes en los escenarios invernales.
- Arbol: No se limita a ser un elemento decorativo, los bosques son uno de los recursos más importantes de *Warcraft II*.

PILARES DE UNA CIUDAD

Dentro del menú de Herramientas, nos encontramos con los menús de construcción de los humanos y de los orcos. Según la raza que figure en el menú de Jugador, aparecerá un tipo de construcción u otra. Es decir, si está activo el jugador 2 que es orco, en el menú sólo aparecerá las construcciones y personajes de dicha raza.

* Punto de inicio humano: Es un indicador de los jugadores en el escenario. Necesariamente debe colocarse uno por cada jugador que deseemos que participe.



Los artificieros están dispuestos para el combate.



El atajo rápido de borrar es la tecla "Sup".

HUMANOS-AIRE

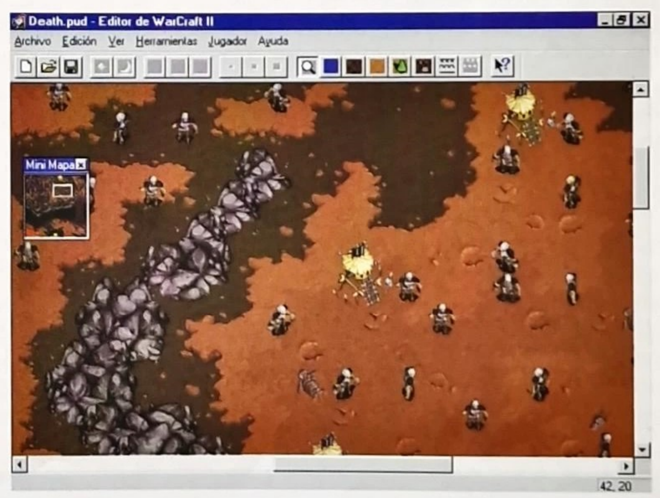
* Máquina voladora: Es un gnomo encargado de explorar por todo el mapa descubriendo las posiciones enemigas, riquezas y posibles amenazas.
* Jinetes de grifo: Es la unidad más poderosa. Contra ella no tienen nada que hacer soldados a pie. De todas formas, son presas fáciles de los arqueros, pero, desde el aire y en grupos de cuatro o cinco, pueden hacer serios daños a una ciudad.

HUMANOS-TIERRA

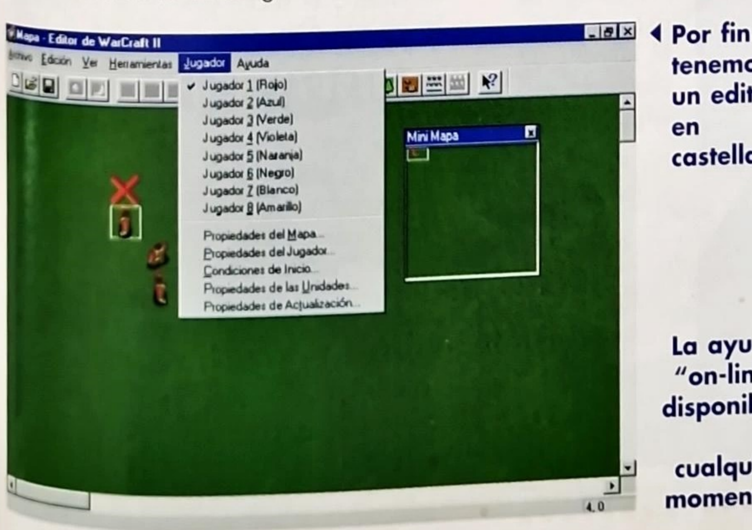
* Campesino: Es el tipo más torpe de todos. Pero gracias a él es posible recolectar las suculentas riquezas de Azeroth en forma de aceite y sobre todo oro. En caso de necesidad, un grupo de nueve campesinos puede derrotar a dos o tres arqueros extraviados.
* Soldado: Es la unidad básica de combate. Con todas sus armas y escudos mejorados al límite y en grandes cantidades constituye la principal fuerza de choque de las tropas humanas. Suelen ser muy vulnerables a la magia.
* Arquero elfo: De constitución amanerada, al convertirse en rangers de alto nivel son la mejor defensa contra bichos voladores y con malas intenciones.
* Caballero: Tan fuertes como los soldados, tienen la ventaja de una gran velocidad gracias a sus robustos caballos. Al convertirlos en paladines pueden curar a las demás unidades, sean de la raza que sean o lanzar hechizos de exorcismo, destinados a las criaturas que provienen del infierno.
* Ballesta: Son los tanques medievales, las torres las temen porque son su mejor presa, pero las ballestas deben ir acompañadas siempre de soldados y arqueros que las defiendan de posibles ataques tanto terrestres como aéreos.
* Artificieros enanos: Pequeños y con un coste muy alto, suelen ser piezas de gran valor estratégico al ser especialista en demoliciones. Son rápidos, pero su defensa es de muy bajo nivel y suelen ser cazados por arqueros y trolls.
* Magos: Posiblemente son la pieza más valiosa de las unidades humanas. Su magia frecuentemente decide el destino de una batalla. Los hechizos de Transformación e Invisibilidad son impagables.

HUMANOS-MAR

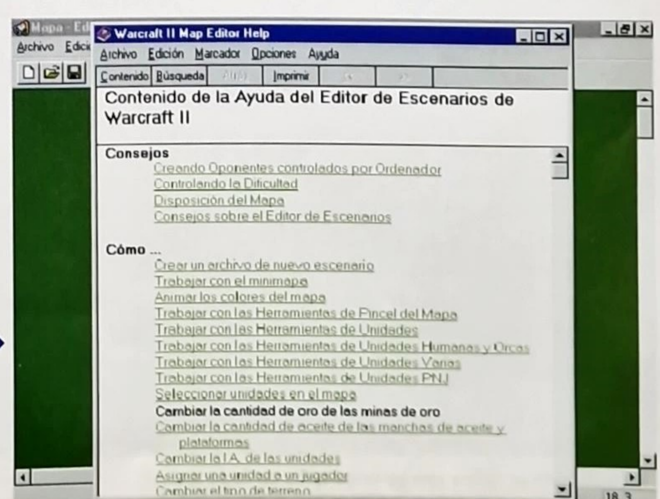
* Aceitero humano: Es un barco encargado de construir torres de extracción de aceite y de transportarlos hasta el puerto. Su defensa y ataque son nulos.
* Transporte humano: Son barcazas destinadas al transporte de unidades de combate: ballestas, soldados, magos e incluso *peasants*. Su defensa es fuerte, pero carecen de cualquier medio de ataque. Deben ir escoltados por destructores y submarinos.
* Destructor elfo: Es un navío de guerra rápido, con un poder limitado de fuego, pero es capaz incluso de alcanzar a las unidades aéreas. Son el mejor navío de escolta.
* Buque de guerra: Son inmensos barcos cargados de cañones e idóneos para "limpiar" costas enemigas. No obstante, son muy propensos a ser atacados por submarinos y unidades aéreas, a las que no pueden atacar. Acompañados de submarinos y destructores son muy peligrosos y constituyen el corazón de cualquier flota.
* Submarino gnomo: Si el enemigo carece de submarinos y unidades aéreas, seremos los reyes de los mares. No obstante su poder de ataque es pequeño, necesitando varios para formar un grupo "convincente". Cuidado con las torres de flechas y cañones situadas en la costa.



¿Qué hará aquí tanto esqueleto?



Por fin tenemos un editor en castellano.



La ayuda "on-line" disponible en cualquier momento.

Edición de Escenarios para (VI)

El momento final ha llegado. Con esta entrega concluye el curso de diseño de niveles para Duke Nukem 3D. Con los conocimientos adquiridos, cualquier escenario que se pueda imaginar podrá ser creado con Build y así, ser explorado desde nuestro juego favorito: Duke Nukem 3D.





Sector dispuesto para luces aleatorias.

En el último número tuvimos la oportunidad de iniciamos en uno de los aspectos más espectaculares de *Duke Nukem 3D*: los efectos especiales de los sectores. Además, empezamos con uno de los efectos más complicados, pues necesitaba de varios *sprites* especiales para su ejecución. Su elección como primer ejemplo tuvo lugar porque permitía explicar varios conceptos que se repiten en otros efectos. En cualquier caso, continuaremos con algunos ejemplos más para que todo quede perfectamente claro. Es aconsejable que se examine la referencia de efectos del archivo de ayuda de *Build* mientras se lee el artículo. De este modo será más fácil abordar otros efectos sin necesidad de ejemplos concretos de cada tipo.

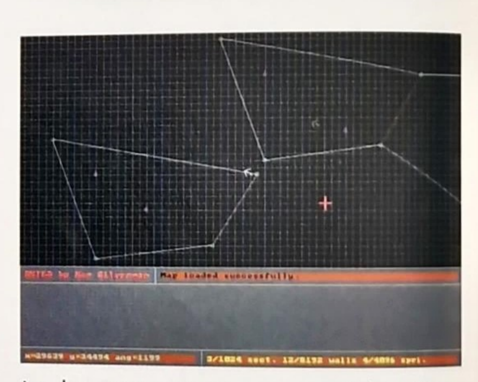
EFECTOS DE LUCES

Un elemento que proporciona una gran calidad a un escenario es una buena iluminación. Aunque esto se puede conseguir sin efectos de sector, existen algunos de éstos que ayudarán enormemente. Uno muy sencillo es el efecto de luces aleatorias. Consiste en simular que las bombillas de la habitación no reciben bien la electricidad, provocando un efecto de intermitencia.

Este efecto se consigue con el *sprite* número uno (SectorEffector). Se debe colocar un *sprite* de este tipo en el sector a iluminar y ajustar sus correspondientes parámetros. En este caso se deben modificar HiTag (con Alt + H) y LoTag (con Alt + T). En HiTag se debe introducir un número cualquiera que será tomado como factor de aleatoriedad de la intermitencia y en LoTag se debe insertar el número de efecto de sector correspondiente (cuatro). Para que el efecto cause la impresión deseada se debe oscurecer muchísimo el sector (con '+' y '-' mientras se apunta a las paredes).

El teletransporte se define con un único sprite en cada sector.

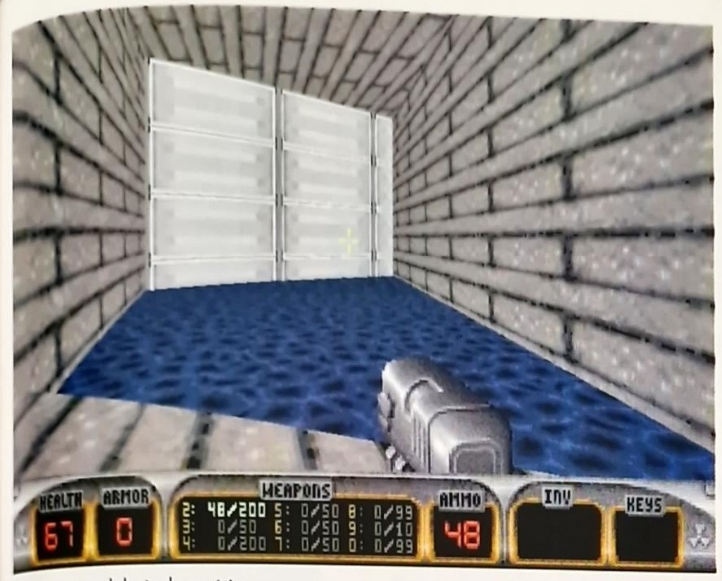
Los niveles acuáticos se basan en sprites de efectos de sector



Los dos sectores que componen un nivel acuático deben tener las mismas dimensiones.

TELETRANSPORTE

Otro de los efectos de sector nos permite llevar a cabo teleportaciones de un sector a otro. Para ello se deben crear dos sectores y colocar en cada uno de ellos un *sprite* de efectos de sector (número uno). En ambos *sprites* se debe fijar el HiTag con un valor común (para que el programa sepa que están relacionados) y el LoTag con valor siete. Además el LoTag de




Primer sector del nivel acuático.



Segundo sector del nivel acuático.

cada sector debe ponerse a cero (con T), lo que indica capacidad de teleportación.

Es importante tener en cuenta que el efecto se activa al pisar el sector, por lo que es aconsejable crear sectores de tipo isla dentro de otros sectores, definiendo dichas islas como los elementos de teleportación. De este modo, la teleportación se llevará a cabo únicamente cuando se pasa por encima de alguna de las dos islas.

Para aquellos que no lo recuerden, un sector isla era un pequeño sector que se creaba dentro de otro mayor. Para validar la isla como habitable se situaba el cursor en su interior (en modo 2D) y se presionaba Alt+S.

NIVELES ACUATICOS

Para diseñar una zona acuática se utiliza el efecto anterior pero con distintos parámetros. Lo primero que se debe hacer es crear la piscina, proceso que se realiza exactamente igual que cualquier otro sector. Si el agua va a ocupar todo el sector basta con asignar la textura de agua al suelo. En caso de ocupar sólo una parte del sector, habría que crear un sector isla con la forma de la piscina y disminuir su altura para que tome un aspecto más realista (apuntando a la piscina y presionando AvPag). A continuación, terminaríamos asignando la textura de agua al suelo del sector isla. Una vez construido el sector hay que definirlo como acuático. Para ello se debe incluir un *sprite* de efectos de sector con LoTag a siete (número del efecto de sector) y con Hitag, con un número cualquiera que permita identificarlo. A continuación, se debe asignar al LoTag del sector el valor uno. Esto indica que se trata del sector que se debe mostrar cuando tengamos la cabeza por encima del nivel del agua.

Ahora se debe crear el sector que se mostrará cuando estemos sumergidos. Para ello se debe crear un sector con las mismas dimensiones que la piscina del primer sector (lo más sencillo para esto es utilizar los mecanismos de copia de sectores ya explicados). Este sector debe tener el techo con la misma textura que tenía el suelo del nivel anterior. También se debe incluir un *sprite* de efectos de sector con los mismos valores que antes. En esta ocasión el LoTag del sector deberá tomar valor dos, lo que indica nivel subacuático. Una vez hecho esto el nivel estará listo para ser jugado.

El resto de efectos funcionan de forma muy similar a los que aquí se han comentado. Para incluir cualquiera de ellos simplemente se debe recurrir a la lista de efectos del archivo de ayuda de *Build*, buscar el deseado y proporcionar los valores que pide cada efecto.

Por último, es aconsejable examinar a fondo toda la librería de texturas y *sprites*, pues muchos efectos especiales se basan simplemente en la animación de texturas (como, por ejemplo, los cristales rotos), con lo que resulta muy sencillo incluirlos en los escenarios. Suerte con vuestros niveles de *Duke Nukem 3D*, seguro que muchos de ellos serán mejores que los del propio juego.

LUIS GALLEGO



Efecto basado en texturas.



SONIC CD

Sonic es el juego de consolas por antonomasia. Sega se ha pasado recientemente al mundo del PC y no podía dejar de hacer la conversión de su juego estrella a los compatibles. *Sonic* siempre se ha caracterizado por su elevada adicción entre todos los aficionados a las plataformas, sobre todo por la elevada velocidad que caracteriza a su protagonista.



El juego es idéntico a la versión que hubo para la MegaCD. Esta era la consola de 16 bits y con soporte CD-ROM que tanto ha popularizado a Sega en los últimos años. Ahora, en espera de los sistemas de 64 bits, los viejos juegos resucitan en los PC's y esperemos que con la calidad de *Sonic*. Sus gráficos, adicción y sonido así lo demuestran.

TIPO:
Arcade/Plataformas
COMPAÑÍA:
Sega
DISTRIBUIDOR:
Sega

NOTA:



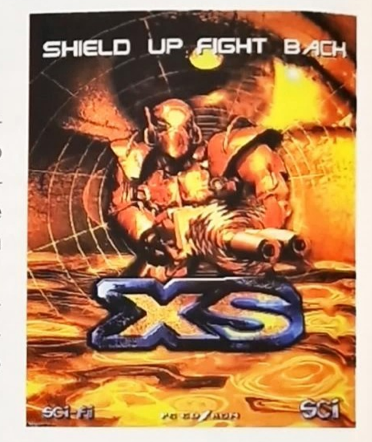

TIPO:
Arcade
COMPAÑÍA:
SCI
DISTRIBUIDOR:
Arcadia

NOTA: 70 PC

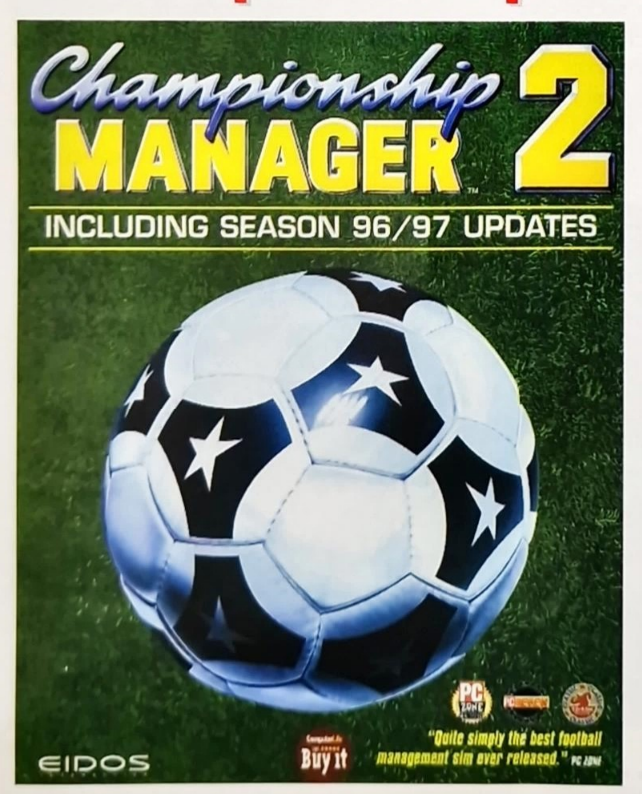
Los clónicos de *Doom* no paran de aparecer e incluso algunos destacan por lo acertado de la idea, aunque no sea nueva, o por sus gráficos, como es el caso de *Quake*. Pero *XS* además de no tener nada de originalidad, no destaca por ninguna otra cosa.



Esto no quiere decir que el juego sea malo en sí. Es pasablemente divertido y adecuado para pasar un buen rato si lo que te gusta son los arcades en 3D.



Championship Manager II



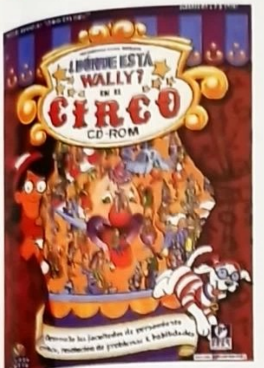
¡Atención, amantes del fútbol! En exclusiva presentamos el que seguramente es el mejor simulador de gestión de un equipo de fútbol: *Championship Manager II*.
Entre sus cualidades destaca el absoluto realismo de algunas de sus decisiones, seguramente más inteligentes que los comentarios y acciones de presidentes y entrenadores de nuestro país. De todas formas, es un programa desarrollado en Inglaterra y se ha dado más importancia a las ligas que se celebran allí (inglesa y escocesa).
Aun así, también se ha tenido en cuenta las competiciones europeas e internacionales para que por lo menos disfrutemos de algún equipo de nuestra nacionalidad, aunque no tengamos control directo sobre él.
El juego contiene todo tipo de opciones para el traspaso de jugadores, medios financieros para pagar los gastos, publicidad, televisión, etc. Es una lástima que no se pueda ver el resultado de los encuentros mediante un partido simulado por ordenador, pero el objetivo del juego es proporcionar la máxima rápidez posible aunque sea a través de un resultado bastante frío.
Un juego indispensable en la ludoteca de cualquier selección. Este es el mejor piropo para esta maravilla.

TIPO:
Simulador deportivo
COMPAÑÍA:
Eidos
DISTRIBUIDOR:
Proein, S.A.

NOTA: 90 PC



Where's Wally? At the Circus



El personaje de Martin Handford es uno de los más populares que se puede encontrar en las librerías de todo el mundo. Todos nos hemos pasado horas buscando a Wally en los sitios más normales y corrientes del planeta o en los más espectaculares y peligrosos. Al final, cuando le localizábamos perdido entre la multitud, una sensación de triunfo nos invadía.

Algo parecido ocurre con esta divertida aplicación educativa para ordenador. Especialmente diseñada para niños de 4 a 9 años, su funcionamiento es el mismo que en los libros convencionales, pero al mismo tiempo que buscan y encuentran, una serie de conceptos educativos entrarán en sus mentes. Este es el primer título de una serie con una larga duración. Eso esperamos.

TIPO: **Educativo**
COMPAÑÍA: **Time Warner**
DISTRIBUIDOR: **New Software Center**
NOTA: **88** PC

TUNELAND

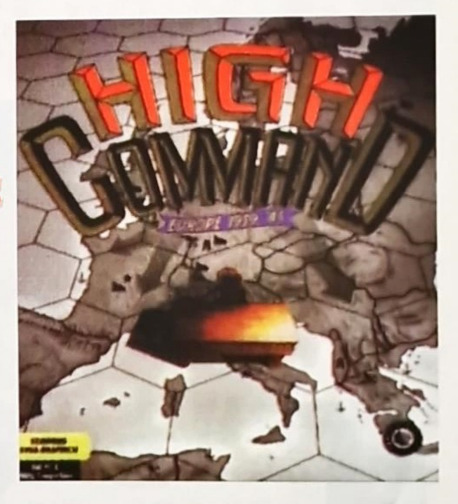
TIPO: **Educativo**
COMPAÑÍA: **7th level**
DISTRIBUIDOR: **Ubi Shoft**
NOTA: **80** PC

¿Tienes serios problemas para que tu hijo aprenda canciones? ¿No le gusta la música? Pues si tienes este contratiempo para su educación, puedes echarle un vistazo a este simpático programa de Ubi Soft.

Se trata de un completo sistema multimedia con canciones muy conocidas y que a través de unos simpáticos personajes incita al niño a explorar con ellos el fascinante mundo de la música. Se trata de unos animales de granjas diseñados con colores muy atractivos; no obstante, el programa es de uso recomendado a partir de los tres años hacia adelante. Cualquiera puede atreverse con *Tuneland* para visitar el país de las canciones.



DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2



Al igual que la primera parte de esta recopilación, su intención es presentar una antología de los grandes éxitos de los "wargames" de la siempre prestigiosa SSI. En España es una oportunidad para disfrutar de juegos que nunca han tenido una distribución como *Romance of the Three Kingdoms*, ambientado en la China medieval, o *Path to Victory*, una espectacular visión de la II Guerra Mundial.

Pero también hay títulos conocidos ampliamente por todos como *Harpoon II, V for Victory, Steel Panthers, Panzer General,* etc.

Se trata de una recopilación muy recomendada para los amantes de la estrategia, no sólo por la posibilidad de conocer títulos nuevos, sino que todos los antiguos juegos en disquetes los tienes en un solo CD, junto a "demos" de títulos tan actuales como *War Wind, Fantasy General* o *Age of Rifles*.



TIPO: **Estrategia**
COMPAÑÍA: **SSI**
DISTRIBUIDOR: **Proein, S.A.**





PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD

Esta es la segunda incursión de Kiyeko por el mundo del ordenador. El simpático esquimal se las verá ahora con las fuerzas de la Naturaleza que imperan en su país: el océano Artico.

Se trata ante todo de que los niños respeten y conozcan cómo viven las personas de otras civilizaciones radicalmente distintas a las suyas propias. El producto estará disponible en tres idiomas, por lo que también puede ser aprovechado para conocer idiomas de una manera bastante elemental, pero efectiva. Gráficos llenos de color y personajes encantadores gustarán a los niños sin duda alguna.

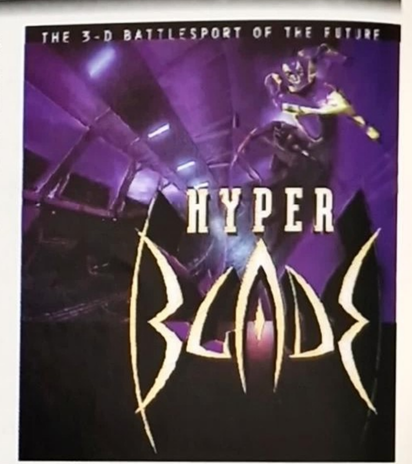
TIPO: **Educativo**
COMPAÑÍA: **UBI Soft**
DISTRIBUIDOR: **UBI Soft**
NOTA: **88** PC

HYPERBLADE

TIPO: **Arcade**
COMPAÑÍA: **Activision**
DISTRIBUIDOR: **Proein, S.A.**
NOTA: **80** PC

El deporte futurista que nos prepara *Hyperblade* no es el más adecuado para los que sufren fuertes palpitaciones en el corazón. En él se alcanzan velocidades increíbles para llegar a ser el primero, pero eso no es lo más grave. Realmente el peligro que existe es que tus contrarios no se cortarán un pelo para ver cómo rueda tu cabeza si les molestas en su afán por ser los primeros.

Realmente se trata de un arcade aceptable y que utiliza sobre todo una potente tecnología de gráficos en 3 dimensiones y poligonales para recrear las carreras. Su mayor cualidad es la posibilidad de jugar en red o vía módem.



¡Que facil es decirlo en...!



Ya sabemos que hay muchos cursos de inglés en formato CD-ROM y destinados a un cada vez más abundante "público multimedia", pero la nueva serie que ha lanzado Anaya Interactiva más bien nos ayudará para expresarnos con aquellas frases de uso habitual cuando salimos al extranjero.

Los idiomas que podemos practicar son: inglés, francés, alemán e italiano, que son los más solicitados en las relaciones internacionales. Bueno, a lo mejor algún año se deciden por el chino y el árabe.

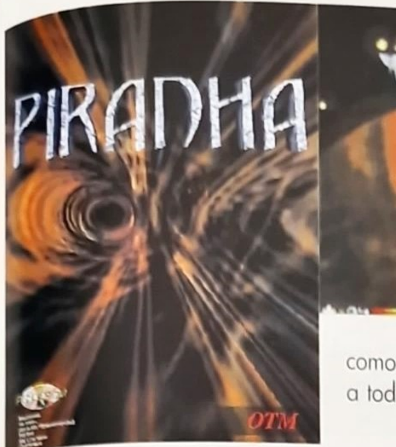
En su diseño se ha utilizado un interfaz muy sencillo con pocos botones para no complicar demasiado la vida al futuro usuario. Además, las imágenes de la pantalla ocupan un enorme espacio para hacernos entender que estamos visitando el país en cuestión. Normalmente se trata de ciudades con la suficiente población como para que nos pasemos las horas practicando inglés de la forma más divertida posible.

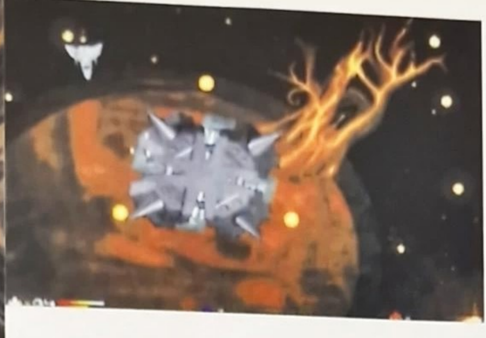
Se trata de una de las mejores aplicaciones para aprender idiomas no de una forma demasiado "seria", sino para aprender la forma de hablar de todo el mundo en casa, en el trabajo o en las compras.

TIPO: **Educativo**
COMPAÑÍA: **Multitec**
DISTRIBUIDOR: **CGA, Erbe**
NOTA: **90** PC



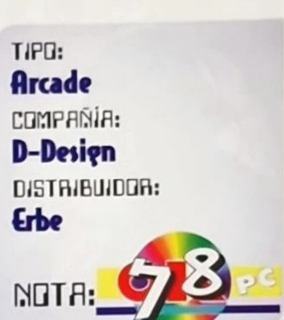


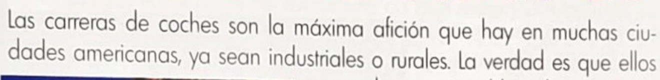




No, no estamos hablando de peces asesinos, sino del enésimo matamarcianos que aparece en las plataformas PC. Aunque hay que destacar que éste recoge lo mejor del género que se hizo para el ya difunto Commodore Amiga 500.

Es lo mismo de siempre, pero saldrá al mercado con un precio muy competitivo: 3.990 ptas., ya que se trata del típico programa de consumo fácil, concebido casi como un juego software. Un título sencillo, pero con gran calidad y con una historia que a todos nos recuerda los mejores momentos del género del arcade.





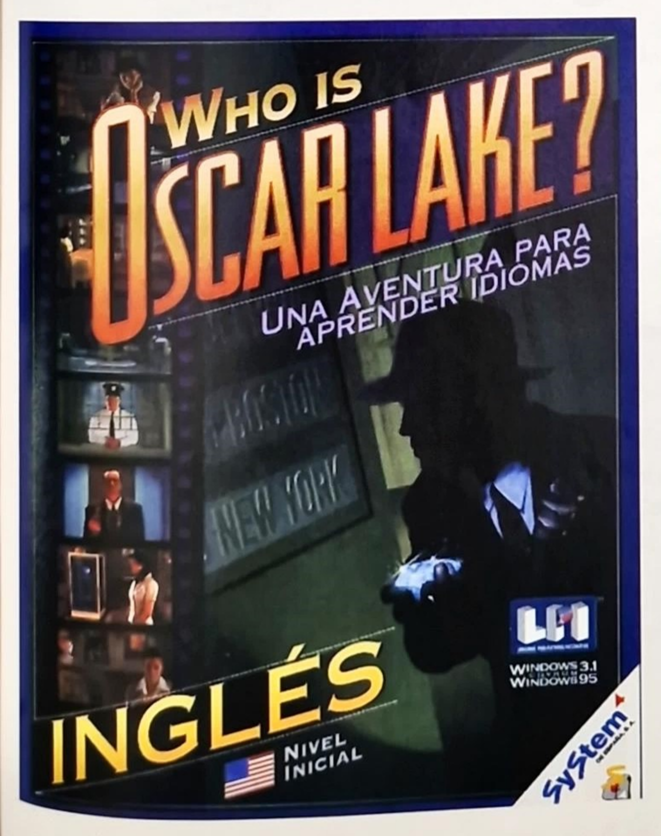
DAYTONA U.S.A.

TIPO:
Arcade/Carreras
COMPAÑÍA:
Sega
DISTRIBUIDOR:
Sega
NOTA: 90 PC

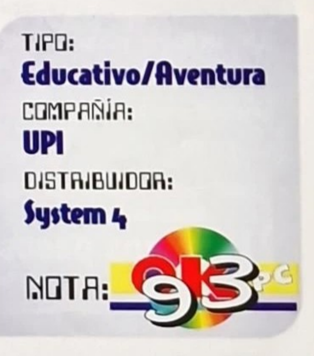
Las carreras de coches son la máxima afición que hay en muchas ciudades americanas, ya sean industriales o rurales. La verdad es que ellos se pueden permitir el lujo de romper todos los coches que quieran, ya que tienen los medios suficientes y, claro, esto se traslada a los juegos de ordenador. *Daytona* es simplemente espectacular por sus gráficos, que no desmerecen en nada a la máquina original. Los movimientos y otros detalles técnicos son también geniales y como el resto de la línea de juegos de Sega, la diversión y la calidad cumplen de sobra. Todo un sobresaliente.



WHO IS OSCAR LAKE?







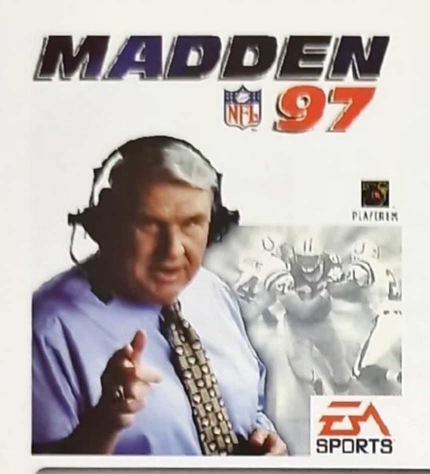
¿Sabes inglés? Si tu respuesta es negativa, entonces deberías echar un vistazo más frecuentemente a esta sección. Cada mes analizamos muchos programas educativos para aprender idiomas y la mayoría son muy buenos.

Así pasa con esta fantástica aventura que no sólo divierte con una excelente y bien creada historia, sino que su principal objetivo es que aprendamos inglés al mismo tiempo que estamos viviendo una película de intriga y misterio.

Se trata de viajar a una ciudad extranjera y tienes que resolver el robo cometido por Oscar Lake, un famoso ladrón internacional. Para resolver el caso tendrás forzosamente que utilizar el idioma de aquel país, el inglés.

A través de numerosos diálogos con todo tipo de personajes te pondrás al día del idioma más internacional y usado en la actualidad. No te quedes atrás podía ser una buena frase publicitaria para lo último de System 4.





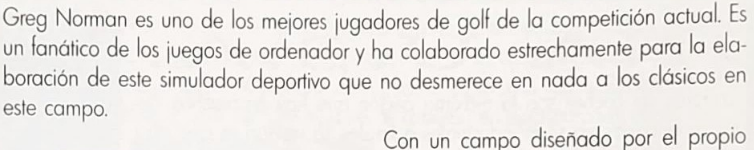
Nos encontramos con uno de los numerosos juegos de rugby que existen en EE.UU. y que de vez en cuando visitan nuestro país. Lo cierto es que la atención prestada a este tipo de juegos es prácticamente nula. Algo ocurre con *Madden 97* que le hace ser el estereotipo de lo dicho anteriormente. Tiene muy buenos gráficos y dice Electronic Arts que es el juego deportivo más vendido. Puede serlo, pero en primer lugar necesita un Pentium a 133 Mhz para su correcto funcionamiento y unas prestaciones que ni una estación de trabajo de Silicon Graphics. Lo mejor es poner Canal + y ver los partidos de la liga americana sentados tranquilamente en casa. *Madden 97* está fuera de lugar.

TIPO:
Deportivo
COMPAÑÍA:
Electronics Arts Sports
DISTRIBUIDOR:
Electronics Arts

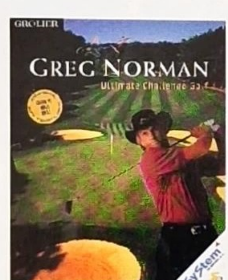
NOTA:


GREG NORMAN

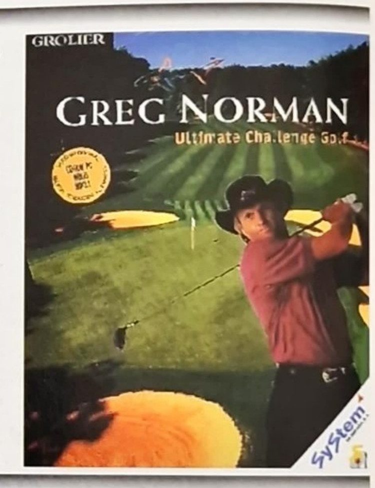
TIPO:
Deportivo
COMPAÑÍA:
Grouer
DISTRIBUIDOR:
System 4
NOTA: 91 PC



Greg Norman es uno de los mejores jugadores de golf de la competición actual. Es un fanático de los juegos de ordenador y ha colaborado estrechamente para la elaboración de este simulador deportivo que no desmerece en nada a los clásicos en este campo.



Con un campo diseñado por el propio Greg, el juego te ofrece muchas opciones de personalización, ya que incluye un potente editor que permite cambiar las especificaciones físicas de cada golpe según nuestras necesidades. Un detalle sumamente original y que con unos buenos gráficos digitalizados de los jugadores y de los campos le conducen a la elite de los simuladores de golf.







La mayor curiosidad de *Trampolín* es el público a quien va dirigido: niños de 18 meses a 3 años. Desde luego, se trata de gente muy joven.
La finalidad de *Trampolín* es que el niño aprenda a descubrir el mundo a través del ordenador y que de paso se habitúe al uso del ordenador. Es imprescindible que en todo momento los padres acompañen al joven usuario para ver cómo interacciona con la máquina y entender sus limitaciones y mejoras con el tiempo.

TIPO:
Educativo infantil
COMPAÑÍA:
Knowledge Adventure
DISTRIBUIDOR:
CGA, Erbe
NOTA: 91 PC

CASPER

TIPO:
Educativo
COMPAÑÍA:
Knowledge
DISTRIBUIDOR:
CGA, Erbe
NOTA: 82 PC

La película fue todo un éxito debido a lo divertido del guión y la espectacularidad de los efectos especiales. El viejo fantasma de los comics cobró vida gracias a la magia del cine.
Ahora su figura ha sido aprovechada como reclamo para un educativo bastante divertido que, aunque no llega a las imágenes generadas por ordenador del film, cumple con su misión de entretener y enseñar educando.



THEME PARK



Bullfrog consagró su serie "Theme" con este alucinante juego de estrategia. En él serás el director de un moderno parque de atracciones dotado con los mayores medios para atraer al público y competir con el resto de parques del país en cuestiones puramente financieras.
Theme Park ha salido recientemente a la calle dentro de la línea *CD-ROM Classics* destinada a satisfacer al público que busca buenos juegos y a un coste notablemente inferior a las novedades más "calentitas".



TIPO:
Estrategia
COMPAÑÍA:
Bullfrog
DISTRIBUIDOR:
Electronics Arts
NOTA: 87 PC

NAVY STRIKE

TIPO:
Simulación
COMPAÑÍA:
Rowan
DISTRIBUIDOR:
Virgin

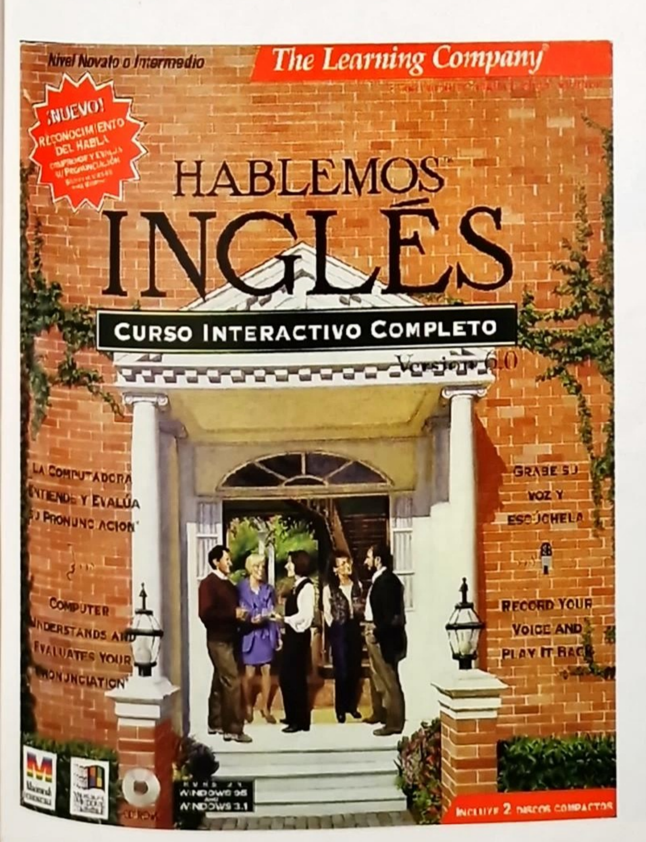




Seguro que a cualquier marine de la Armada norteamericana le gustaría echar un vistazo a este superjuegazo de Rowan: un simulador de los que quitan el aliento.
Los gráficos e imágenes son asombrosos y las naves que pilotaremos son de lo mejor que tienen los EE.UU. en sus portaaviones. Con movimientos muy suaves, opciones de todo tipo y sobre todo una apariencia gráfica increíble, *Navy Strike* merece todos nuestros respetos como simulador.

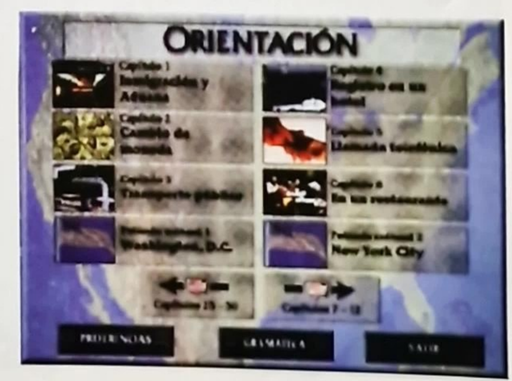


Hablemos Ingles



Este número hemos dedicado un especial interés a los juegos o programas educativos para aprender inglés. Para finalizar hemos optado por este interesante título de Softkey que tiene la característica de que el ordenador reconoce nuestra propia voz y evalúa nuestra pronunciación según el tiempo que estemos con este peculiar curso.
El reconocimiento de voz es algo que todavía está en pañales, pero que en un futuro no muy lejano, será muy común en todos los sistemas informáticos, tanto como el teclado o el ratón. Pero en el caso de los programas de aprendizaje de idiomas se está convirtiendo en un elemento muy valioso para llegar a realizar un aprendizaje apto.
Por lo tanto, *Hablemos Inglés* está centrado especialmente en las tareas de reconocimiento de voces, palabras, frases y todo tipo de expresiones, tanto en acento inglés como americano.
Para finalizar diremos que es un complemento muy adecuado para aquellos programas de aprendizaje de gramática y lingüística inglesa.

TIPO:
Educativo
COMPAÑÍA:
The learning company
DISTRIBUIDOR:
Softkey
NOTA: 92 PC



STRIFE

Realizar las misiones que te impongan en el centro rebelde ya no va a ser tan complicado a partir de ahora gracias a estos código.

OMNIPOTENT: Invencibilidad.
BOOMSTIX: Todas las armas.
JIMMY: Todas las llaves.
DONNYTRUMP: Todo el dinero y los artefactos.
PUMPUP: Todos los accesorios.
RIFT##: Salto automático a los niveles. ## tiene que ser sustituido por un número.
TOPO: Para ver todo el mapa. Hacerlo dentro de la pantalla del mismo.
LEGO: Los enemigos no te detectan.
ELVIS: Atraviesas las paredes.
STONECOLD: Acabas con todos los enemigos del nivel.
SCOOT#: Te teletransporta a un punto del mapa en concreto.
GPS: Visualiza las coordenadas.
SPIN##: Para leer las diferentes pistas de audio. (00-35).



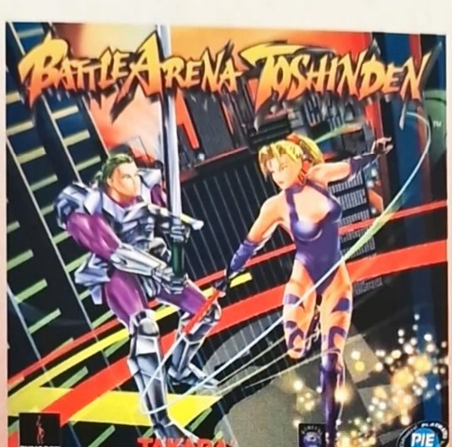
SPACE HULK

La sempiterna lucha de los exterminadores del capítulo de los Angeles Sangrientos contra las hambrientas hordas de Genestealers va a ser mucho más sencilla, gracias al truco que ahora os contamos.
Una vez estéis en la pantalla de las dos puertas, teclead INEEDHELP. Aparecerá un menú oculto con las siguientes opciones:

- Jugador Invencible
- Exterminadores invencibles
- Misiones más fáciles
- Jugador siempre vence
- Los Genestealers no se reproducen
- No hay tiempo para acabar la misión
- Munición infinita
- Las armas no se encasquillan



BATTLE ARENA TOSHINDEN



Este increíble arcade de lucha uno contra uno tridimensional también tiene trucos y aquí os los ofrecemos:

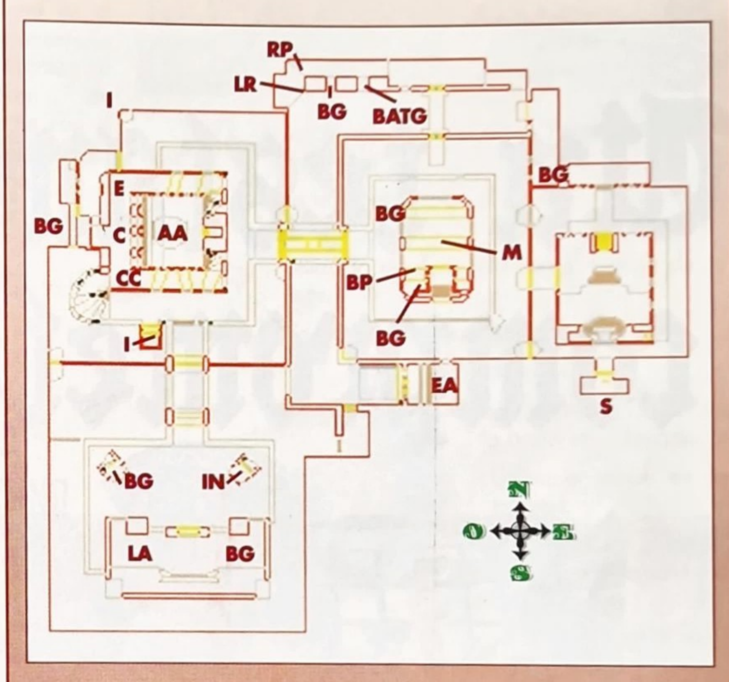
VIRTUAL1: Tecléalo durante el combate y verás el combate desde los ojos de tu luchador.

FUNNYHEADS: Deforma a los personajes y los vuelve cabezones.

GIMMEJIM: Tecleado en la pantalla del menú principal, activa los personajes ocultos.

DOOM II (NIVEL 14)

Casi llegamos a la mitad del camino. Aún nos queda la parte más dura pero no desesperéis, también aumentan el número de municiones, armas y ayudas. Este nivel tiene el diseño de varios castillos separados por fosos, por lo que tendrás que localizar los diferentes ascensores que hay para llegar a las partes más elevadas y no quedarte atascado.



OBJETOS				ARMAS	
I	Interruptor	EA	Esfera Azul	E	Escopeta
BG	Botiquín grande	BP	Botiquín pequeño	RP	Rifle de Plasma
CC	Caja cartuchos	IN	Esfera Invisibilidad	M	Metralleta
LR	Llave rosa	C	Comienzo		
BATG	Batería grande	AA	Armadura azul		
S	Salida	LZ	Llave azul		

FIRE FIGHT

Seguid atentamente las instrucciones que ahora os indicamos y nadie os hará sombra en este arcade matamarcianos.

1.- Activad el menú de trucos pulsando simultáneamente C,W y + del teclado numérico.
2.- Pulsando F12 podrás elegir entre armamento al máximo, escudos e invulnerabilidad.
3.- En el menú de misiones podréis elegir cualquiera que deseéis, moviéndoos hacia abajo pulsando F12.

MONTY PYTHON: THE QUEST FOR THE HOLY GRIAL

Esta locura informática de los Monty Python puede ser trucado y, de hecho, lo va a ser, si insertáis lo que os indicamos a continuación.

- En la pantalla de opciones teclea URANUS, pudiendo así acceder a cualquier parte del mapa.
- En Loimbard y Witch Village teclea NOLEAF, con lo que observarás a la bruja totalmente desnuda.
- En Book of the Game, si tecleas ALLCLIPS, podrás ver todas las secuencias de vídeo.





Touche es una aventura repleta de toques de humor y con una estupenda historia en la Francia del siglo XVI, donde viviremos las aventuras de un mosquetero de poca monta.

Un testamento comprometedor



Habla con el moribundo. Dale agua y él te entregará un testamento.

Habla con el mendigo en la calle. Cámbiale la moneda de plata por una de oro.

Dentro de la taberna habla de nuevo con el mendigo y con el tabernero.

FICHA TÉCNICA	
Solución:	Touche
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	U.S. Gold
Distribuidor:	Proein, S.A.

Pregunta a los jugadores de cartas por las monedas.

En tu habitación coge la moneda del hoyo.

Sal a la calle. Habla con Henri y recoge el cadáver.

Ve a la sastrería para coger hilo y una aguja.

Debajo del balcón grita para que aparezca Juliette.

Usa la daga con la cuerda.

Habla con Juliette. Coge el pañuelo.

Habla con el monje de la catedral. Te dará un folleto.

Compra el souvenir de la catedral.

En los establos coge las tenazas y la herradura.

Sal a la carretera.

Un vigilante te detendrá. Regresas a Rouen.

En el cuartel de los mosqueteros, entra en el despacho del capitán. Pídele un pase.

Echa un vistazo al tintero y al frutero.

Examina los papeles de la mesa. En el montón de la izquierda hay uno en blanco que podrás leer a trasluz con la vela. Entrégaselo al capitán y te dará el pase.

Ve a los establos para poner rumbo a St. Quentin.

RECORRIENDO FRANCIA

En la posada enseña el folleto de la catedral al clérigo que se encuentra de viaje. Habla con él.



Entra en St. Quentin. Arroja el melón al río.

Ahora habla con el tabernero. Invita al oficial de la mesa.



Dale el pañuelo a Alejandro Dumas, a cambio recibirás una poesía.

El oficial te dará una carta marcada y el tabernero una botella de vino.

Ve a la Iglesia. Coge la palmatoria, luego tras la escena automática, debes coger también la cruz y el paño del altar.

Ahora tienes que ir a Amiens. Coge el linimento para caballos de la herrería.

Entra en el monasterio. Coge el hábito y el jabón.



Intenta entrar en la puerta de la capilla.

Ve a la zapatería y coge las sandalias rotas.

Sal afuera. Arregla las zapatillas con la aguja y el hilo.

Coge la daga del inventario de Henri.

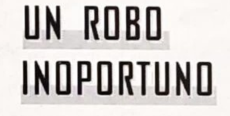
Entra en el monasterio y disfraza a Henri de monje con el hábito, las zapatillas y la cruz.

Entra en la habitación de la izquierda.

Raja la almohada con la daga.

Recoge el Testamento.

Regresa a Rouen.



UN ROBO INOPORTUNO

Examina el cartel del bosque.

Tras el robo escala tres veces el árbol. Encontrarás un reloj.

Ya en Rouen, coge el martillo y rompe la escalera.

Utiliza la escalera rota con el balcón de Juliette.

Coge el frasco de perfume.

Sal a la calle.

Ve a la plaza. Habla con la bruja encadenada.

Utiliza el jabón en los grilletes.

Da el perfume a la bruja a cambio de una poción amorosa.

Recoge la fruta del suelo.

Entra en el cuartel de los mosqueteros.

Habla con el mosquetero de la derecha.

Entra a pedir un nuevo pase al capitán.

Habla con el mosquetero Atoff.

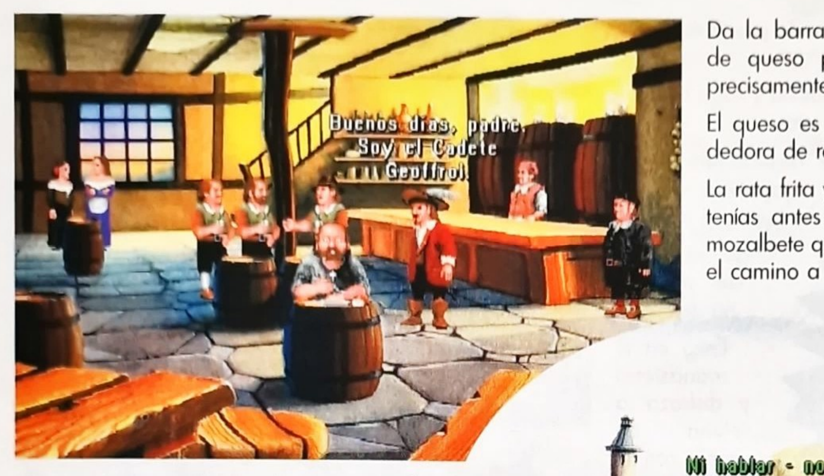
Rompe el souvenir de la catedral en el yunque de la herrería.

Da el souvenir roto a Atoff a cambio de un certificado.

Enseña el certificado al capitán para tener el pase.

NEGOCIOS ILEGALES

Ve a Le Mans. En la herrería, coge los horarios de los carruajes y el cubo.



Coge un ramo de flores del escaparate de la floristería.

Entra en la Iglesia.

Pasa al confesionario y escucha al primero que se vaya a confesar.

Habla con el sacerdote.

En la taberna de la ciudad habla con el jugador de cartas. Te dará una frase secreta.

En la floristería utiliza la frase secreta.

Entrega al jugador derecho la carta marcada.

Habla con el jugador de la izquierda y te dirá una nueva frase secreta.

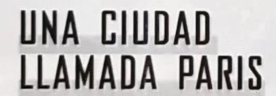
Utiliza de nuevo la frase secreta con la dependienta de la floristería.

Habla con la prostituta.

Examina las botas tras las cortinas.

Habla con los bandidos.

Entrega el reloj y la tabla de horarios a la gitana.



UNA CIUDAD LLAMADA PARIS

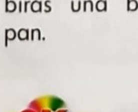
Pon rumbo a París.

Habla con todos los vendedores.

Da la botella de vino viejo al vendedor de vino. Te dará una botella más nueva.

Da la botella a la vendedora de mimbre. Pídele prestado el taburete.

Da el taburete al vendedor de pan. A cambio recibirás una barra de pan.



Da la barra al vendedor de queso para obtener precisamente un queso.

El queso es para la vendedora de ratas fritas.

La rata frita y la fruta que tenías antes son para el mozalbete que te indicará el camino a Louvre.

En Louvre habla con el hombre que bloquea la puerta.

Lee la cita. Ve a Nôtre Dame y coge la señal.

Sal de la ciudad.

Tienes que ir a los establos de Amiens. Mete las flores en la pintura.

Regresa a Rouen.

EL SECUESTRO DE JULIETTE Y UNA GUERRA ANUNCIADA

Llama a la puerta de la casa de Juliette.

Pon la tarjeta por debajo de la puerta.

Da las flores a Juliette y habla con ella.

Habla con el canciller.

Ve de nuevo a Rouen.

Mira el letrero del cuartel.

Mete el paño de la iglesia en el caldero de la taberna.

Ve a Le Havre.

Habla con el capitán.

Utiliza el paño en la barca rota.

Corta las amarras con la espada y coge la cuerda rota.

Con el resto de la escalera (la tendrá Henri en su inventario) y el cartel puedes construir un remo.

Usa el bote.

Examina la palmatoria.

Utiliza la cera con la daga.

Luego une la daga a la cerradura para tener una huella impresa en cera.

Ve a la armería de Le Mans.

Habla con el armero.

Usa el cubo en el abrevadero.

Mete el linimento para caballos en el cubo.

Da el cubo al armero.

Coge la lima y úsala con la daga.

Regresa a la puerta cerrada de Le Habre.

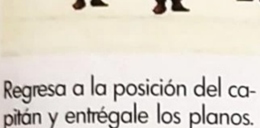
Utiliza la daga con la puerta.

Habla con el inglés sobre el tiempo.

Habla a la camarera, dile la clave para obtener los planos.

Habla también al soldado del centro para que te dé una fórmula sobre el acero inglés.





Regresa a la posición del capitán y entrégale los planos.

UN VIAJE POR BARCA DE VAPOR

De nuevo en Rouen sube las escaleras a la izquierda de la sastrería.

Coge las llaves con la tenazas.

Conversa con Vinci sobre su invento.

Examina el barco. Debes buscar las piezas que faltan.

Regresa al cuartel, abre la puerta con las llaves y coge la bandera del despacho del capitán.

Coge las medias del cofre de la habitación de Juliette.

Entra en la catedral de Rouen.

Utiliza la cuerda sobre la antorcha.

Coge la pieza metálica del suelo.

Regresa a la barca.

Utiliza la bandera sobre el mástil, las medias sobre el timón y la pieza metálica en la tubería.

Ve a la herrería de St. Quentin.

Dale la fórmula al herrero.

Coge el cubo y llénalo de carbón de la forja.

Tienes que utilizar el cubo en la caldera de la barca.

Ahora mueve el grifo y a viajar.

Las palancas que debes mover a lo largo del viaje son:

Palanca grande **Palanca grasienta**
Palanca grasienta **Palanca roja**
Palanca grande

FINAL DE UNA CONSPIRACION



Abre la puerta y habla con el soldado.

Habla con Juliette.

Examina la estatua de la derecha.

Dale la poción de amor a Juliette.

Coge la nariz.

Atraviesa el túnel.

Rompe las cadenas con la espada.

Cuelga las cadenas en el gancho y en la trampa más allá del agujero.

Escucha tras la puerta.

Pasa a la habitación.

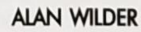
Habla con el guardián.

Lee el libro sobre magnetismo animal.

Pídele la hora al guardián.

Coge la tiza que hay en la estrella pintada en el suelo y úsala sobre el libro mágico.

Comenzará un final no muy esperado por tu personaje.



ALAN WILDER







Como Gage Blackwood, agente 5 de la Agencia de Seguridad Temporal, fuiste condecorado con la medalla Paragon por salvar cinco vidas. Sin embargo, la gloria es fugaz, más aún cuando acabas de ser arrestado como fruto de un complot contra tu persona.

Guardianes del tiempo

FICHA TÉCNICA	
Solución:	Buried in Time
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Sanctuary Woods Multimedia
Distribuidor:	Erbe

El propio Gage viajará hacia atrás en el tiempo para avisarse a sí mismo del complot. Ahora el agente 5 deberá navegar por el tiempo en busca de pruebas que le permitan demostrar su inocencia.

Cheese Girl®
Pressurized cheese food spread
Raleigh Chemical Co. Consumer Division
Order Info:
Just ç3.50! (+ ç.25 Shopnet surcharge)
Shopnet product order code: 625-94-978
PemCo and Suppcards also accepted
Send P.O. to Raleigh Chemical Co. Sector 17 #1158935

MANDOS A LA OBRA

La aventura comienza en el apartamento de Blackwood. En la estantería de la izquierda hay algunos muñecos, entre ellos verás maquetas de los trajes de la primera entrega del juego. Concéntrate en el que representa a un agente de la Agencia de Seguridad. Se encargará de darte información de interés y te pondrá al corriente de la situación. Dirígete a la sala de proyección (al pie de las escaleras) y pasa a su interior. Para ello, sitúate frente a la sala, todo lo cerca de ella que puedas y mira hacia abajo. Como puedes observar, en el futuro no se utilizarán puertas. Siéntate en una de las sillas del fondo. Activa el sistema de visualización para ojear las noticias. Entre noticia y noticia entrará la publicidad. Quédate con los números de pedido de la traductora (689-22-378) y del "Cheesy girl" (625-94-978). Pasa a la cocina (la mesa grande de la parte opuesta del fondo de la habitación) y activa la pantalla. Utiliza el servicio de televenta para comprar los dos productos anteriores utilizando su número de pedido. Después debes cogerlos utilizando el servicio de envíos (postbox). Activa el salto y encamínate al laboratorio de Farnstein, en la estación Amarax.

ESTACION AMARAX

Al leer los objetivos de la misión, descubrirás que has de buscar cualquier signo de inteligencia artificial o cualquier cosa no registrada por el grupo de salvamento, comenzando por la neurocomputadora de la estación. Aparecerás justo después del accidente, cuando todavía queda energía en las reservas de la estación. Sin embargo, te encuentras en el espacio en atmósfera de gravedad cero y sin una fuente de propulsión válida. Tras examinar los recursos de que dispones, adviertes, en las especificaciones del "Cheesy Girl", que, al estar envasado al vacío, puede producir propulsiones en atmósferas de gravedad cero. Utilízalo en la parte derecha de la pantalla y te servirá como fuente de movimiento.

Cuando estés en el corredor, muévete hacia el

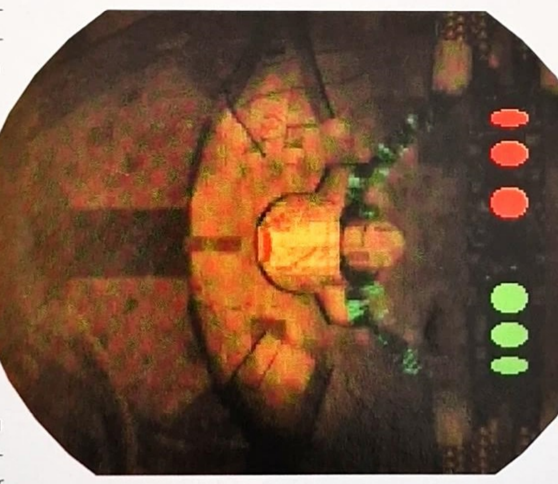




extremo más largo y abre la portezuela del final. Tras entrar, gira 180° y retira la barra de metal. Ahora debes encontrar el panel de control de atmósfera, para lo que debes girar 180° y avanzar hasta el final. Luego, muévete arriba y a la izquierda, y avanza de nuevo. Ya estás frente al panel. Ahora debes presurizar el lugar en que estás (mueve el ratón por el mapa hasta que él mismo te indique tu posición actual). Pasa por la portezuela que hay frente a la que acabas de traspasar. Encontrarás un laberinto de hexágonos. El problema ahora es que ciertas posiciones te desplazarán hacia otras, con lo que no todos los recorridos son válidos. Para atravesarlo, realiza los siguientes movimientos: derecha, avanza, derecha, avanza, izquierda, avanza, izquierda tres veces, avanza, derecha dos veces, avanza, izquierda, avanza y derecha. Abre la siguiente puerta y entra. Establecerás contacto con el ente que actualmente reina en la estación. Para acabar con éxito el contacto responde sí a todas sus preguntas. Ve hacia la puerta en la que aparece el nombre Nexus. En la zona superior hay un panel. Teclea los números que te proporcionó el chip Arthur (32770). Agarra la palanca de la puerta y la explosión te enviará hasta otro pasaje en el que debes entrar. Frente a ti encontrarás una especie de juego de discos de colores. Para resolver el puzzle, tienes que intercambiar la posición de los discos de colores, esto es, colocar los verdes donde los rojos y viceversa. La solución consiste en presionar la siguiente secuencia de discos (el disco más alto es el número uno): 3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5, 4. Cuando termines la secuencia el chip de Inteligencia Artificial Arthur será incorporado a tu inventario.

EL ANACRONISMO DE LA ESCULTURA

La única forma que tienes de continuar es activar el regreso del salto. Cuando vuelvas al apartamento, consigue de nuevo un *Cheesy Girl* (de la misma forma de antes) y vuelve a la estación Amarax. Utiliza otra vez el *Cheesy Girl* y, cuando llegues al corredor,



esta vez te diriges a la sección opuesta. Podrás abrir la puerta con la ayuda de Arthur, lo que te proporcionará una carga explosiva. Si examinas detenidamente el habitáculo, verás que se trata de una especie de transporte. Presiona el botón verde para ponerlo en movimiento y sal fuera. Utiliza el ascensor para subir tres plantas y gira 180°. Deberás estar situado frente a un segundo transporte. Si entras, encontrarás (abajo a la derecha) un depósito de agua. Cógelo y baja (por el ascensor) a la siguiente planta. A la derecha hay un panel negro. Hay dos zonas verticales en el panel que tienen funciones distintas. Presiona primero la de la izquierda para mover el bloque de hielo. Ahora presiona la zona derecha para convertir el hielo en agua. Gira hasta el panel de agua y engancha el depósito que cogiste en el transporte al embudo de la izquierda del panel de agua y presiona el botón amarillo para descargar el agua en el depósito. Recupera el depósito. Todo este proceso lleva una cantidad notable de tiempo, así que será conveniente que recargues las reservas de oxígeno de tu traje con el dispositivo que hay a la derecha, también en el panel de agua. Sube con el ascensor hasta la planta del segundo transporte. Entra en él y presiona el botón verde. Sal y avanza una vez. Encontrarás, a la izquierda, un panel de control. Presiona sobre el primer círculo naranja de la fila de abajo. Entra en el compartimento que hay justo enfrente del panel. Debes avanzar hasta llegar a las dos esculturas. Concéntrate en la de la izquierda y ajusta el dispositivo (abajo a la izquierda) presionando la ruedecita. Presiona el botón y toca la escultura para localizar el anacronismo.

LAS PIRAMIDES MAYAS

Antes de saltar a Titchen Itza, lee la misión correspondiente. Aquí se trata de averiguar si los Toltecs habían invadido a los mayas o, por el contrario, se habían adaptado a su cultura. Ahora puedes realizar el salto. Entra en la pirámide y utiliza el traductor para leer las inscripciones del interior. Ahora sabrás que Chac Mool sólo permite bajar al submundo en los días sagrados, listados en otra de las inscripciones. Si sigues leyendo, también descubrirás que se debe ofrecer un homenaje a los cuatro señores de la noche antes de que se pueda tocar el cofre sagrado de ordenamiento, que contiene el aliento de Itzamna. Por tanto, debes ajustar el calendario maya a alguno de los





días sagrados, coger la vasija de la izquierda y colocarla en la estatua que hay justo al salir de la pirámide. Esto te permitirá descender al submundo. Cuando veas el cadáver, coge su cráneo. Sigue adelante hasta llegar a un segundo cadáver. Recoge su medallón. Ve al primer cruce y toma el camino de la izquierda. Avanza hasta que te topes con la puerta del dios del agua. Para entrar, debes hacerle un ofrecimiento. Teniendo en cuenta el dios del que se trata, bastará con colocar el depósito en la cavidad a la derecha de la entrada. Avanza y atraviesa el puente. Gira y colócate de nuevo al principio del puente. Al encararlo verás que se divide en porciones que se mueven. Estudia su balanceo para ir saltando de una porción a otra sin que caigas al vacío (es conveniente salvar la partida cada vez que se salta un segmento). Antes de activar el salto de nuevo, no olvides recoger el trozo de pirámide.

FUROR MEDIEVAL

Tu próximo destino es el castillo Gaillard. Debes viajar al día en que las tropas de Philip consiguieron entrar al castillo y documentarte acerca de ello. Cuando termines el salto, serás descubierto por un soldado. No te preocupes porque una flecha le alcanzará. Recoge esa flecha y baja por la escalera al siguiente piso. A la izquierda hay un corredor. Atraviésalo y abre la puerta de la derecha. Ve hacia la derecha y avanza hasta el tejadillo. Coge el gancho que hay a la derecha. Vuelve de nuevo a la puerta, pero esta vez avanza hasta que debas girar. Cuando gires, no avances, quédate esperando hasta que el muro explote. Ya puedes avanzar. Abajo a la derecha hay un tejado por el que debes descender. Entra en la puerta de la derecha. Estás en la casa del herrero. A la derecha, hay un martillo que te será útil. Colócate en frente de la fragua y descubre la piedra de color claro que hay a la derecha. Se trata de un molde de llave. Coloca el medallón en el recipiente que hay en el fuego y acciona el fuelle. Conseguirás que se derrita el



bronce del medallón. Al poner el bronce sobre el molde obtendrás una llave. Cógela y sal de la casa. Avanza a la derecha y sigue hasta que te topes con un foso de agua. Sumérgete y nada hasta el otro lado. Frente a ti hay una torre. Lanza el gancho a la ventana. Debes subir por la cuerda haciendo caso omiso de la parrafada de insultos de los guardias. Cuando atravieses la ventana, hazte invisible, pues los soldados bajan a apresarte. Junto a la chimenea hay un tapiz con un dibujo de un castillo. Tras irse los guardias, presiona sobre el puente del tapiz y se activará un mecanismo. Baja hasta donde las escaleras te permitan. Al entrar en la cueva, descubrirás a alguien de la Agencia de la Seguridad Temporal. De-



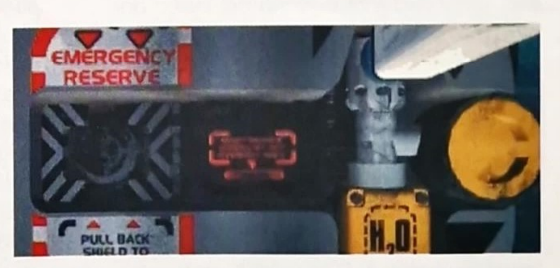
saparecerá rápidamente, pero no te preocupes, el suceso ha sido registrado por el chip de evidencias. Si avanzas encontrarás un cofre que puede ser abierto con la llave que hiciste en la casa del herrero. Se trata de una entrada secreta. Atraviésala y encontrarás un cofre, a la derecha, del que puedes coger una pieza de oro. Gira y avanza. A la derecha y abajo encontrarás una caja con forma de cruz. Utiliza el detector sobre ella y se mostrará el siguiente anacronismo importante, la espada de Ricardo I.



EL ESTUDIO DE D'VINCI

La siguiente misión consiste en documentar el trabajo que Leonardo D'Vinci estuvo realizando en la época de 1482 a 1489 acerca de arquitectura e ingeniería militar. Una vez leída la misión, activa el salto al estudio del maestro Leonardo. Gira 180°, coge la llave y abre la puerta para salir al balcón. En el balcón de la siguiente torre se perfila la silueta de una persona. El chip de evidencias se ocupará de registrarlo como tal. Vuelve al estudio y camina por la derecha hasta llegar a una máquina de madera con dos palancas. Baja la palanca izquierda, sube la derecha y gira la rueda de abajo. En el centro de la sala habrá ascendido una plataforma. Entra en ella y empuja el dispositivo del centro para que ésta se mueva hasta la planta baja. Sal y al llegar al cruce gira a la derecha. Muévete hasta el próximo cruce. Regresa al primero y coge el rollo de cuerda. Continúa y entra en el estudio de la derecha. A la izquierda verás diversos "inventos". Situados frente a los inventos, se puede observar que hay dos salas en los laterales. Ve a la sala de la derecha y busca un dispositivo con pedales. Después ve a la sala de la izquierda y coge las maderas y el marco con la rueda. Gira a la izquierda y verás una construcción a medio terminar. Añádele los pedales y el marco. Para darle mayor robustez, insértale los listones de madera y asegúralos con el martillo. Recoge el fruto de tu sudor y pasa entre los inventos hasta la puerta del fondo. Sal, ve a la derecha y rodea el cañón, y, después, el muro. Estarás frente a una gigantesca ballesta. Gira la rueda que hay en uno de sus lados para colocarla en sentido opuesto. Sube a la ballesta y apunta arriba a la izquierda, hasta que enfoques la torre. Para ello, debes girar las ruedas que hay bajo la mira, pues son las encargadas de moverla. Dispara la ballesta con la palanca que hay abajo. Verás que has conseguido enganchar la cuerda a la torre. Posiciónate en la parte delantera de la ballesta y acopla a la cuerda la máquina que construiste. Sube a ella y desplázate hasta la torre. Cuando no puedas continuar con la máquina, haz un alarde de agilidad y salta al balcón. Abre la puerta del balcón con la llave. Al entrar gira a la derecha y mira hacia abajo. Si utilizas el localizado descubrirás un filtro de luz, algo que no pertenece a esta época y que podría ser peligroso para el desarrollo normal de la historia si alguien lo encontrase. Cógelo y avanza hacia la mesa que tiene varios cuadernos. Coge el del centro y utiliza sobre él el filtro de luz. Se revelarán escrituras y fórmulas excesivamente avanzadas, incluso para Leonardo D'Vinci. Acabas de descubrir otro anacronismo. Ve a la parte opuesta del estudio y abre el armario para añadir el corazón a tu inventario.





REGRESO A LAS PIRAMIDES

Activa el salto para volver a la época maya. Baja al submundo utilizando el mismo procedimiento que la primera vez y cuando llegues al cruce ve a la derecha. Esta es la puerta del dios de la guerra, por lo que debes ofrecerle la flecha para entrar. Una vez dentro, coge el cráneo de la derecha. Toca la serpiente de la izquierda para que abra su mandíbula y mete una de las calaveras



antes de que se cierre (esto mantendrá abierta la puerta). Haz lo mismo con la serpiente de la derecha para que paren las lanzas. Como puedes necesitar otra calavera en un futuro próximo, coge la de la izquierda y atraviesa la puerta antes de que se cierre. Avanza hasta el siguiente juego de serpientes y actúa con la calavera sobre la serpiente izquierda. Las lanzas se pararán. Más adelante, a la izquierda, encontrarás otra calavera. Coloca ésta en la serpiente derecha del último par para que se abra de nuevo la primera puerta. Coge la calavera de la serpiente

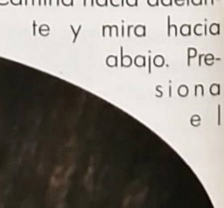


izquierda y vuelve a la entrada para colocarla en la de la izquierda. Ve de nuevo al segundo par y coge la calavera para colocarla en la otra serpiente. Ya puedes continuar tu camino. Ve hacia delante y recupera el segundo fragmento de la pirámide. Sal del templo y avanza hasta la encrucijada; el camino de la derecha conduce a otra encrucijada más. Toma ahora el camino de la izquierda para llegar a la puerta del templo del dios de la riqueza. Ofrece la pieza de oro para entrar. Avanza hasta el puente, pero no lo atravieses. Ata la cuerda a la anilla que hay abajo a la derecha y desciende por ella. Entra en la gruta y coge el tercer y último fragmento de la pirámide. Sube por la cuerda y retrocede sobre tus pasos para salir del templo. Al llegar a la encrucijada toma el camino de la izquierda. Sigue por él hasta llegar a la última puerta. Ahora puedes registrar otro anacronismo abajo a la derecha. Coloca en la puerta los tres fragmentos de pirámide y se abrirá. Sitúate frente al altar y coloca el corazón en la cavidad llena de sangre. Surgirá el cofre sagrado maya. Activa la traductora y manipula las ruedas para conseguir la frase "The Breath of Itzamna" (el aliento de Itzamna, tal como indicaban las inscripciones de la pared). Presiona la zona derecha del cofre y aparecerá un pequeño cartucho. Cógelo y vuelve a tu apartamento para visualizarlo en la sala de proyecciones.

ATANDO CABOS

Al introducir el cartucho en el dispositivo de proyección, podrás hacerte una idea de lo que está ocurriendo. Algún agente de la Agencia de Seguridad Temporal está filtrando información acerca de cómo construir una máquina para viajar en el tiempo, valiéndose de artefactos históricos para darle dicha información a sus aliados. Lamentablemente serás interrumpido y apresado por el agente 3, que es el traidor de la Agencia. Aunque ahora estás preso, no debes preocuparte. Arthur ha conseguido entrar en los circuitos de su computadora y puede liberarte mientras el villano suelta el típico discurso sobre sus planes de grandeza. Sin embargo, necesita un código de entrada para derribar el sistema. Cuando revisaste los archivos acerca de los agentes te fijaste en que en el del agente 3 aparecía continuamente la palabra GRAVBALL. Cuando Arthur te pida el código, proporciónale esa palabra. Ya estás libre. Muévete a la derecha dos veces, camina hacia adelante otras dos veces y mira hacia abajo. Encontrarás un tubo de energía hundido que has de adquirir. Ahora vuelve tu vista hacia arriba y gira dos veces a la derecha. Camina hacia adelante y mira hacia abajo. Presiona el







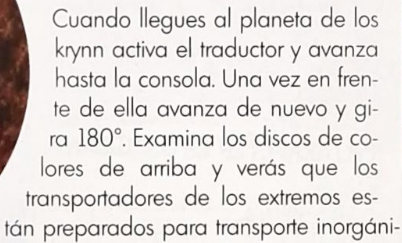
botón de expulsión de la izquierda y reemplaza el generador por el que tienes. Ahora encuentra la máquina de plasma. Utilízala, ejecuta RUN PROGRAM y presiona la tecla arriba hasta que aparezca el código de teletransportación. Pulsa de nuevo RUN PROGRAM para que se muestre el código 657255190235. A la derecha hay una pantalla y un post-it en la pared. Lee el post-it y activa la pantalla. Parece ser que hay cambios en la postura de uno de los embajadores alienígenas en cuanto a los viajes en el tiempo. Utiliza el hipertexto de la pantalla para averiguar cosas acerca de la raza del embajador (los krynn). Cuando encuentres la descripción sobre cómo llegar a su planeta verás que la frecuencia de transmisión coincide con la que había anotada en el post-it. Los krynn son la clave del complot. Dírigete al transportador, situado a la derecha del traje espacial, y actívalo. Cuando te pida un código, introduce el que conseguiste en la máquina de plasma. Te dará un error porque esa máquina necesita un código alienígena. Esto confirma que existe un pacto entre los krynn y algunos agentes de la Agencia. Introduce el código 272, entra en la máquina y serás transportado.



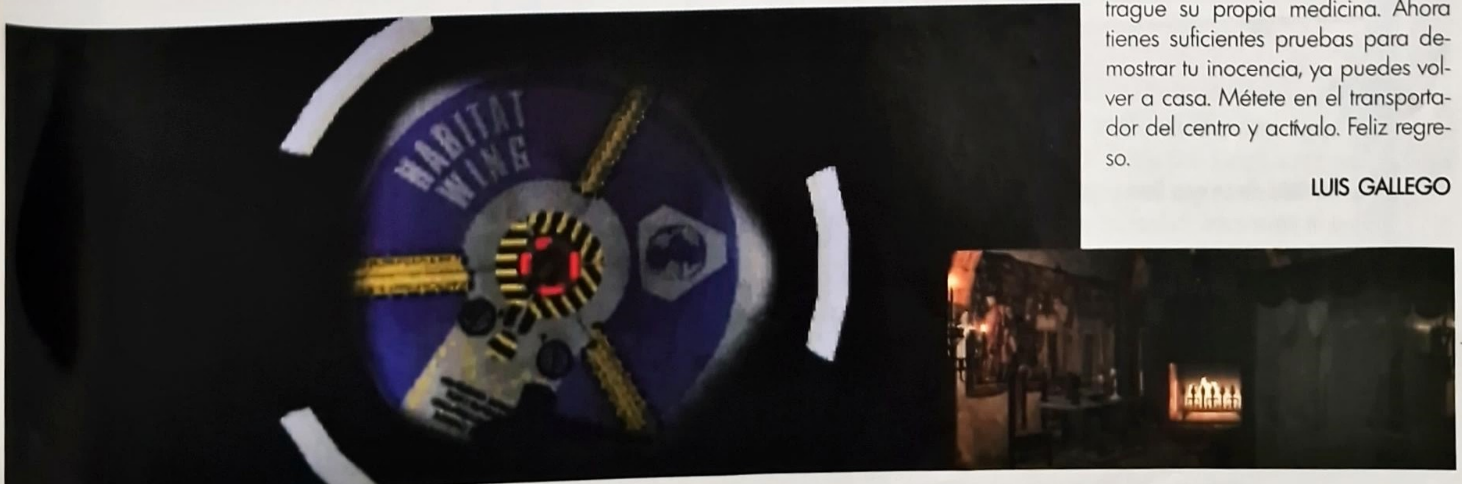


DESENLACE FINAL

Cuando llegues al planeta de los krynn activa el traductor y avanza hasta la consola. Una vez en frente de ella avanza de nuevo y gira 180°. Examina los discos de colores de arriba y verás que los transportadores de los extremos están preparados para transporte inorgánico, lo que podría ser fatal para un organismo que lo utilizase. Aléjate y ve a la derecha, adelante, derecha y de nuevo adelante. Cuando ahora gires a la derecha debes hacerte invisible para que no te vean los dos alien que pasan. Cuando se marchen, hazte visible para poder moverte y toca la membrana de abajo para desplazarte. Repite esto otra vez y camina hacia el frente. Descubrirás una especie de almacén, donde están todos los objetos que habías registrado como anacronismos. Te servirán perfectamente como pruebas del complot. Para extraerlos del almacén sólo dispones de una carga explosiva. Una carga permite la extracción de único elemento. Saca primero la espada y así podrás utilizarla para extraer los demás (el *Cheesy Girl* no lo recojas). Cuando hayas terminado, vuelve a la entrada y toca la membrana de la derecha, desplázate y, a continuación, toca la membrana de abajo. Se acercan otro par de aliens, pero ya basta de escurrir el bulto. Utiliza la espada para cortar la membrana de abajo y sellar así el túnel. Gira a la izquierda, avanza y gira otra vez a la izquierda. Avanza hasta que aparezca el embajador alien. Te meterá en uno de los teletransportadores de material inorgánico. Si activa el transporte será tu final, así que utiliza el generador que cambiaste sobre el botón del transportador. Esta acción te liberará y le encerrará a él. Rápidamente dírigete hacía adelante y activa el botón de su transporte para que trague su propia medicina. Ahora tienes suficientes pruebas para demostrar tu inocencia, ya puedes volver a casa. Métete en el transportador del centro y actívalo. Feliz regreso.



LUIS GALLEGO







WOODRUFF

¿Dónde puedo encontrar unos dientes amarillos que necesita la recluтadora?

José Luis Ramiro
Madrid

RESPUESTA:

No existen los dientes amarillos, sino que es una mazorca de maíz que sutituye a los dientes.

MANIAC MANSION

¿Qué es lo que debo hacer cuando ya he cogido la tarjeta morada que hay detrás del hámster y he quedado con Ed Edison en el laboratorio dentro de diez minutos?

Miriam Andrés Ferrer
Barcelona

RESPUESTA:

Bernard tiene que llamar por radio a la policía del meteorito para que se teletransporten y capturen al malvado doctor.

TELEGRAMA EN LA OSCURIDAD

Completamente atascada. Stop
Alone in the Dark II. Stop
El amuleto está en el suelo. Stop
No lo puedo coger. Stop
Todos los gangsters de Hell Kitchen están muertos. Stop
Temo por mi vida. Stop
No sé que hacer. Stop
¡Ayuda! Stop.

Sonia García Pérez
Avilés (Asturias)

RESPUESTA:

Sube a la parte más alta de la casa. Stop
Coge la corona. Stop
Colócala en la cabeza de la estatua de la esquina. Stop
Ve a la habitación de las pócimas. Stop
Coge el amuleto. Stop
Hasta pronto. Stop

KING QUEST V

¿Cómo atravesar el principio de las cordilleras, después de asustar a la serpiente? (Me pongo la capa, como el pastel...). No he entrado en la posada ni en el granero y puede que necesite algún objeto más. ¿Dónde están?

Vicente Sáez Vallés
Zaragoza

RESPUESTA:

Entra en la posada y serás encarcelado por el posadero. Me imagino que habrás ayudado a la rata anteriormente y ésta, agradecida, cortará la cuerda que te atrapa. Coge la cuerda y fuerza la puerta con el martillo del zapatero. Coge la pierna de cordero de la despensa. Ahora tendrías que liberar a la princesa convertida en árbol y conseguir el arpa. Tras asustar a la serpiente con la pandereta, necesitas de la cuerda para subir por las cordilleras. Para recuperar fuerzas utiliza la pierna de cordero.

SIMON THE SORCERER

No encuentro al pescador, ¿podríais decirme donde está?

David González
Valladolid

RESPUESTA:

Se encuentra debajo del desfiladero. Apunta con el cursor encima de las parras y Simon bajará.

CORREO

OK PC

NOTA:

Para hacernos llegar tus dudas, consultas y sugerencias utiliza los siguientes medios:

OK CORREO
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 MADRID
FAX: (91) 457 98 36

angelfco.okpc@mail.ddnet.es

SIMON THE SORCERER

He llegado hasta la pantalla donde está todo nevado y cerca hay una estatua de un mago; allí utilizo el detector de metales, el cual me lleva hasta donde se supone que está el Mithril, pero cuando vuelvo a coger el detector de metales me dice que el Mithril ya lo he encontrado; sin embargo, no lo tengo en el inventario, ¿dónde está? ¿dónde está el hacha del leñador?

Mauro García Aracil
Onil (Alicante)

RESPUESTA:

El detector te avisará de la presencia del Mithril, pero no excavará por ti. Para conseguirlo tienes que coger una piedra con un fósil en su interior que se encuentra en el camino al norte de la caverna del dragón. Rompe la piedra con el yunque del herrero del pueblo para recuperar el fósil. Dáselo al arqueólogo y él te preguntará su procedencia. Dile que los Picos Escarpados. Regresa a la pantalla de la estatua y allí encontrarás al pobre arqueólogo excavando sin parar. En el montón de tierra, encontrarás una ganga de Mithril. Dale la ganga al herrero y él te fabricará un hacha para el leñador. Ahora podrás pasar a su casa.

SAM Y MAX

El topo nos pide dulces y sin dinero no podemos comprarlos. ¿Cómo podemos conseguirlo?
¿Con qué se puede abrir la caravana de Trixie?

Yuri Morejón Ramírez
Lejoa (Vizcaya)

RESPUESTA:

Tienes que ir a la tienda Snuckey's del norte del mapa. Allí coges un vaso de la calle y, dentro de la tienda, compras los dulces. Cuando vayas a pagar, entrega la mano cortada de Jesse James al dependiente. Max, luego, irá al servicio. Sam le espera en la calle, y con la llave del servicio hay una lima que te será de utilidad más adelante. Ahora entrega los dulces al topo y él te entregará una barra de hierro con la que abrirás la caravana de Trixie.

FREDDY PHARKAS

Estoy en el segundo episodio, ¿dónde puedo conseguir una máscara de gas?

Iván Cañada Vila
Badalona (Barcelona)

RESPUESTA:

Tienes que construir la máscara de gas con la lata de judías. Agujeréala con el picahielos. Luego, coge una cuerda y una correa de piel de la herrería. En la fragua coge el carbón. Ahora usa el carbón y la correa con la lata, y ya tienes tu máscara de gas.



Este mes nuestra sección más participativa está dedicada exclusivamente a nuestra revista. Alabanzas, críticas duras. Hay de todo. Gracias.



oy un lector de esta revista, me encantan todas las secciones excepto la de Pasarela. No me gusta únicamente porque no sois nada duros con las puntuaciones; ¡mira que darle un 98 al *Olympic Games*!: no es una maravilla y ningún juego es ni será nunca perfecto; además, con vuestras puntuaciones hacéis que la mayoría de lectores se decidan por uno u otro programa y esas puntuaciones pueden confundirnos. También os felicito por obsequiarnos con un juego cada mes, pero... ¡podríais poner más aventuras gráficas!



ompro habitualmente *OK PC* desde hace varios números y mi sorpresa fue mayúscula cuando descubrí el nuevo diseño que habéis hecho. Francamente es horroroso. NO me gusta para nada, ni la nueva forma de puntuación, ni los títulos de las secciones, etc. Sólo espero que no cambiéis el contenido de los artículos y metáis caña a quién tengáis que metérsela y alabad a quien realmente se lo merece.







es estupenda. Cada mes lo hacéis mejor.



ería de agradecer por todos los lectores que incluyérais más soluciones en la revista. Está bien conocer todas las últimas novedades del mercado y todo eso, pero una vez que compras un juego, te atascas y al final quedas defraudado. Hay muchas aventuras gráficas de las que nadie ha publicado su solución. Al final, todas las revistas publicáis las mismas soluciones. Es como si las demás copiaran a la primera que lo ha hecho. Por favor, necesitamos especiales de estrategia, rol, aventuras, etc. No todos somos los más listos y necesitamos ayuda después de pelearnos con un juego durante meses.



engo 26 años y desde hace más de diez compro revistas de este sector. Cuando apareció la vuestra en 1992 me gustó bastante, aunque no comprase todos los números, sobre todo porque tenía un mal diseño en las Pasarelas.
Ahora con el cambio de *OK PC*, su imagen me gusta más. Es todo un acierto el nuevo tratamiento que hacéis de pantallas, dibujos, etc. El sumario es bastante original y con él, a diferencia de otras revistas, rápidamente te enteras del contenido de cada número.
Seguid así, por favor. Los viciosos de los juegos os lo agradecerán.

ENTRA EN EL MUNDO DE LA NBA



Hits Hits Hits

Simuladores

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
HIND	DIGITAL INTEGRATION	PROEIN	CASTELLANO	Bueno	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Bueno
FLIGHTSIMULATOR W95	MICROSOFT	ERBE	INGLES	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
SILENT THUNDER	SIERRA	COKTEL	INGLES	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Bueno
GRAND PRIX 2	MICROPROSE	PROEIN	INGLES	Excelente	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente	Bueno
LONGBOW AH64	JANE'S	ELECTRONIC ARTS	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente

Aventura/Rol

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
THE DIG	LUCAS ARTS	ERBE	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente
LARRY 7	SIERRA	COKTEL	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente
STONE PROPHET	SSI	PROEIN	CASTELLANO	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Regular	Bueno
FABLE	TELSTAR	PROEIN	CASTELLANO	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente
SIMON THE SORCERER 2	ADVENTURE SOFT	ERBE	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente

Estrategia

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
WARCRAFT 2	BLIZZARD	UBI SOFT	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente
RED ALERT	WESTWOOD	VIRGIN	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente
CIVILIZATION II	MICROPROSE	PROEIN, S.A.	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Bueno	Excelente
LORDS REALM II	SIERRA	COKTEL	CASTELLANO	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Regular	Bueno	Bueno
THE SETTLERS II	BLUE BYTE	ELECTRONIC ARTS	CASTELLANO	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Bueno

Arcade

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
QUAKE	ID SOFTWARE	GT INTERACTIVE	INGLES	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente
DUKE NUKEM 3D	APOGEE	FRIENDWARE	INGLES	Bueno	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno
TOMB RAIDER	EIDOS	PROEIN, S.A.	INGLES	Excelente	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente
SCORCHED PLANETS	BETHESDA	VIRGIN	INGLES	Bueno	Bueno	Regular	Regular	Bueno	Regular	Regular
HELLBENDER	MICROSOFT	ERBE	INGLES	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno

Deportivos

TITULO	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	IDIOMA	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	JUGABILIDAD	ADICCION	DOCUMENTACION	GLOBAL
FIFA 97	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Bueno	Excelente	Excelente
GOLF	MICROSOFT	ERBE	CASTELLANO	Excelente	Bueno	Bueno	Excelente	Bueno	Excelente	Bueno
MICROSOFT FUTBOL	MICROSOFT	ERBE	CASTELLANO	Excelente	Excelente	Excelente	Bueno	Excelente	Bueno	Excelente
NHL 97	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	INGLES	Excelente	Bueno	Bueno	Excelente	Regular	Bueno	Bueno
NASCAR RACING	PAPYRUS	ARCADIA	INGLES	Bueno	Bueno	Regular	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno

MALO
REGULAR
BUENO
EXCELENTE



¿Que tienes un ordenador multimedia y no puedes sintonizar la radio? ¡Pues vaya!

Si te suscribes a tu revista favorita podrás tener una radio Wizard para tu PC. ¡Lo que tu ordenador estaba pidiendo!

Sólo tienes que conectarla al puerto serie, cargar el software de programación... y a disfrutar de la mejor radio.

Nuestros suscriptores sí tienen radio en su PC

OFERTA VALIDA SOLO PARA ESPAÑA Y HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo de un año en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

8.340 Pta. por un año de suscripción

Comprende **12 envíos** de números sencillos más el **REGALO**, incluidos los gastos de envio.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **LARPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

Envíe este cupón a: LARPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2-1º - 28016 Madrid. Tno: (91) 457 91 91 Fax: (91) 457 98 36



Debes luchar por defender el bien y restablecer al legítimo rey en el trono...

Lo malo es que eres el de la derecha.







ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Álvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.:(91) 506 42 00 • Fax:(91) 528 83 63

the Neverhood™

"Una aventura en arcilla que romperá moldes"